

январь 2009 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 09001

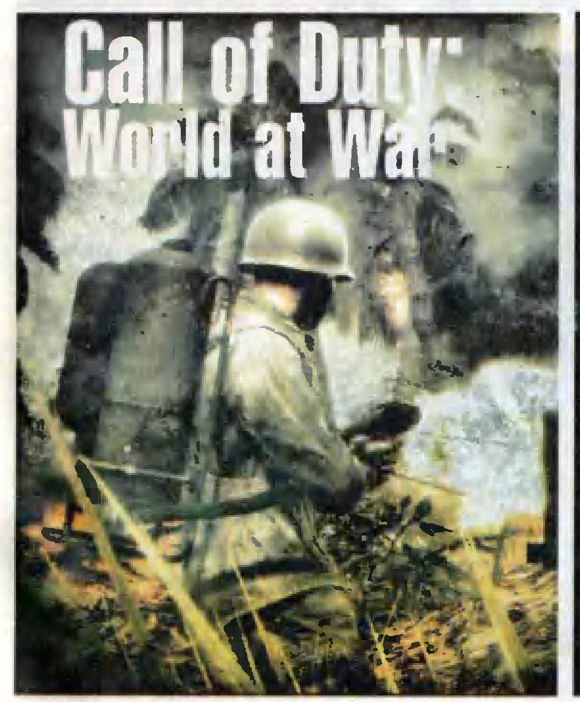
http://www.nestor.minsk.by/vr

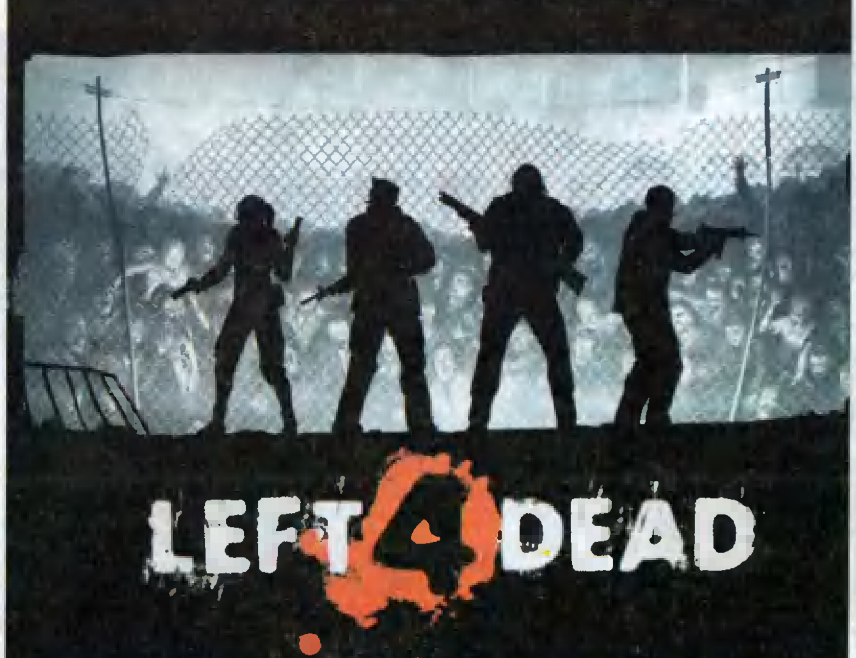
e-mail: vr@nestormedia.com

Prince of Persia

Legendary

Tomb Raider: Underworld







НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

В первый раз в нынешнем году жмем тебе, дорогой читатель, руку и приглашаем взглянуть, над чем работал коллектив "Виртуальных радостей" в последнее время. А работы было много: закончить разбираться с последствиями осеннего "хитопада", не забыть хотя бы о парочке декабрьских релизов... Словом, нам было над чем попотеть — зато тебе теперь есть что почитать.

А сегодня у нас только одних рецензий на PC-игры — целый десяток. На страницах этого номера ты сможешь увидеть, как наши авторы изучали и препарировали свежую часть **Call of Duty** под названием **World at War**, отличный "зомби-шутер" **Left 4 Dead**, новые похождения неповторимой Лары Крофт в **Tomb Raider: Underworld**, реинкарнацию сериала **Prince of Persia**, на удивление добротный российский хоррор **"Анабиоз: Сон разума"**, продолжение линейки **Pro Evolution Soccer**, на редкость качественный тайкун **Hotel Giant 2** и разочаровавшие нас **Silent Hill: Homecoming**, **Need for Speed: Undercover** и **Legendary**. Кроме того, в разделе "Приставки" тебя ждут обзоры сиквелов таких хитов, как **Gears of War**, **Call of Duty: World at War. Final Fronts** и **Saints Row**, а в рубрике **"Кино"** — мнения об известных и не очень известных новинках из мира кинематографа. Само собой, мы не могли пройти мимо нескольких любопытных тайтлов, которые скоро появятся на прилавках магазинов. Это и продолжение без пяти минут гениальной **"King's Bounty: Легенды о рыцаре"**, и потенциально хитовый стимпанк-шутер **Damnation**, и нестандартная стратегия **Majesty 2**, и оригинальные экшены **Merchants of Brooklyn** и **Zeno Clash**.

А еще первый в 2009-ом году номер "Виртуальных радостей" приносит с собой возрождение полезной и некогда очень популярной рубрики **"[Не]дорого и сердито"**. Надеемся, наш повышающийся в последнее время интерес к игровому "железу" тебе понравится.

Ох, что-то мы разговорились. Что ж, не будем отвлекать тебя от основного контента, поздравим с прошедшими зимними праздниками и отправим бороздить просторы новых "Виртуальных радостей". Удачи!



Mirror's Edge выйдет на PC в улучшенном варианте и будет доступна на Steam. Жаль, игра оказалась не такой гениальной, как все ожидали.

В то время как разработка Deus Ex 3 идет полным ходом, ее "папа" увлечен Микки Маусом. Караул, да?

Создатели Deus Ex создают новую игру про Микки Мауса

Еще два года назад Junction Point — подшефная студия гейм-дизайнера Уоррена Спектора, который имеет самое непосредственное отношение к созданию таких известнейших сериалов, как Deus Ex и Thief, — стала собственностью компании Disney Interactive. А что будет вынуждена производить любая контора, приобретенная последователями Уолта Диснея? Правильно, игры по мотивам известнейших "диснеевских" мультфильмов! Подобной участи не удалось избежать и Junction Point: теперь создатели самого главного на сегодняшний день интерактивного киберпанковского колосса вынуждены заниматься разработкой игры под названием Epic Mickey, где главным героем будет легендарный мышонок Микки Маус. Очень жаль, конечно, что такой талантливый человек, как Уоррен Спектор, в компании единомышленников занят производством сего казуального ширпотреба вместо того, чтобы принимать самое активное участие в создании той же Deus Ex 3.

Что бы там ни говорили скептики про скверный порт GTA 4 на PC, 700 миллионов дохода игра все-таки принесла.

Кризис "потрепал за ушки" Electronic Arts

Липкие мерзкие щупальца мирового финансового кризиса начали добираться и до игровой индустрии. Многие студии вынуждены сейчас проводить сокращение штатов сотрудников, издательства то и дело отказываются от дальнейшей финансовой поддержки наиболее противоречивых проектов. Вот и Electronic Arts решила потуже затянуть свой пояс и закрыла все офисы EA Black Box, которые располагались в Канаде. Это подразделение долгое время было ответственным за создание такого популярнейшего "гоночного" тайтла, как Need for Speed. Симулятор скейтбординга Skate — тоже их работа. Большинство персонала из канадского подразделения Electronic Arts будет вынуждено отправиться на биржу труда. Те немногие счастливчики, которым удалось не потерять работу в известнейшей компании, будут "депортированы" в Бернаби (Британская Колумбия) для того, чтобы там слиться с рядами сотрудников другого подразделения "электроников".

Что же касается самих сериалов Need for Speed и Skate, то за их судьбу вы можете быть абсолютно спокойны: дальнейшим производством этих тайтлов займется все тот же вышеупомянутый колумбийский филиал EA.

Игра Need for Speed: Undercover — одна из самых скучных и нудных в серии. Так что закрытие Black Box выглядело более чем символично.

Нико Белич приносит солидную прибыль

GTA 4 — проект, порт которого на персональные компьютеры прошел, мягко скажем, не совсем гладко, — принес своему издателю аж 700 миллионов долларов дохода. А это, ни много ни мало, почти половина всех вырученных Take-Two денег в прошлом году. Всего издатель сумел заработать 1,535 миллиарда "американских президентов". Вы только не подумайте, что мы до того обнаглели, что уже начали скрупулезно считать чужие денежки. Вовсе нет. Просто хочется искренне порадоваться за компанию, которая смогла-таки выбраться из долговой ямы и даже получить 97,1 миллионов долларов чистой прибыли. А ведь еще в конце 2007-го года эта контора была вынуждена смириться с убытками в размере $138 миллионов.

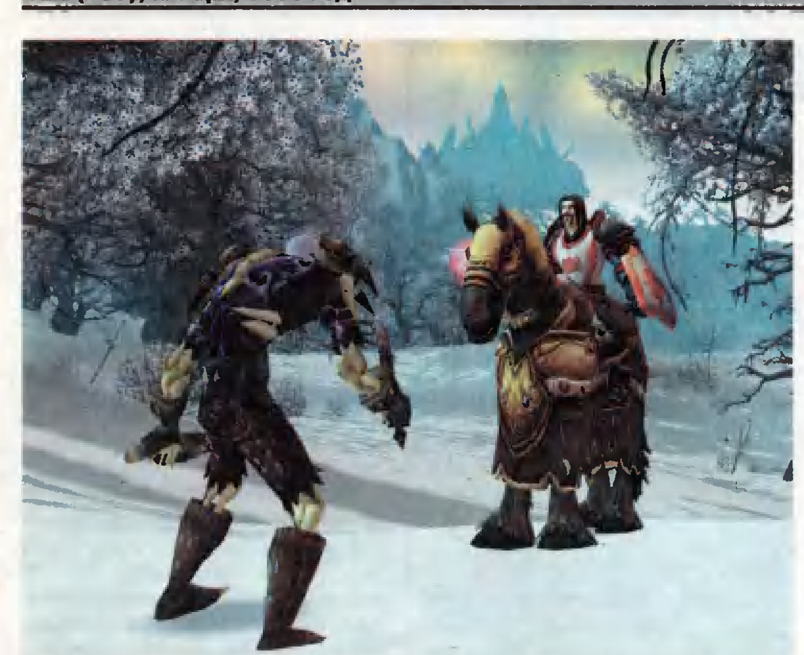
Также напомним, что, по последним сводкам NPD, новая часть GTA очень быстро "выпала" из десятки самых продаваемых игр в США. Выводов из этого можно сделать много, но главными будут, пожалуй, следующие: кривой порт на PC так просто "не прокатит", да и те, кто хотели вдоволь наиграться в обозначенный тайтл, уже успели это сделать еще весной прошлого года.

Игровые новинки на Steam

Electronic Arts решила пополнить список игр, продаваемых через принадлежащий компании Valve онлайновый сервис Steam, двенадцатью тайтлами. Среди них, между прочим, есть такие проекты, как Warhammer Online, Need for Speed: Undercover, Spore с адд-оном Cute & Creepy Parts, Mass Effect и другие. Похоже, это только начало "стимовской" экспансии EA: когда вы будете читать эти строки, на виртуальных полках магазина от "Вентиля" должны оказаться Dead Space и Command & Conquer: Red Alert 3. А там, глядишь, и Mirror's Edge уже подоспеет.

Торговая сеть GAME открывает магазин в Москве

Мы не смогли удержаться, чтобы не рассказать вам об одном событии, которое, в общем-то, касается только российского рынка компьютерных и видеоигр. Но значимость его просто неоспорима. GAME — крупнейшая в мире сеть по розничной продаже компьютерных и видеоигр — 20 декабря открыла свой филиал в Москве. Для тех, кто по каким-либо причинам не знаком с этой сетью, даем справку: GAME специали-



Играя в World of Warcraft, можно даже помочь больным лейкемией. Воистину уникальная игра, не правда ли?



Trine официально анонсирована. Главное, чтобы скучной не оказалась. А то нам так надоели эти однотипные фэнтези-сказочки со счастливым концом!

зируется на продаже тайтлов для персональных компьютеров и игровых приставок, реализации самих консолей и аксессуаров к ним, а также славится своими многочисленными акциями для покупателей. Оформление предзаказа на любую игру, возможность вернуть некачественный товар, хит-парад самых популярных проектов, система скидок для постоянных клиентов — вот далеко не полный список приятных "мелочей", которыми всегда славились магазины этой розничной сети, коих в мире уже насчитывается аж 1308 штук. Хочется верить, что когда-нибудь и у нас в стране появится свой филиал GAME или какой-нибудь другой розничной сети по продаже игр, например, GameStation.

Blizzard борется с лейкемией

После выпуска очередного дополнения Wrath of the Lich King к суперпопулярной MMORPG World of Warcraft, Blizzard решила заняться куда более благородным делом, нежели подсаживание на "варкрафтерную" иглу несчастных игроков. Вы спросите как? Отвечаем: до 5-го января 2009-го все игроки в WoW могли перевести свои пожертвования на специальный счет Общества борьбы с лейкемией и лимфомой (Leukemia and Lymphoma Socieity). Минимальный размер взноса составлял 25 долларов, что для среднестатистического поклонника творчества онлайновых проектов от Blizzard не так уж и много: стоимость одной лишь ежемесячной абонентской платы World of Warcraft составляет 15 долларов. Вдобавок к вышесказанному, не лишним будет отметить следующий факт: одна из сотрудниц "Метелицы" заявила, что готова обеспечить пожизненную подписку для самого активного мецената. Имя этого счастливчика на момент сдачи номера известно еще не было.

Guitar Hero: Metallica — не все так просто, как кажется!

Ни для кого не секрет, что разработка Guitar Hero: Metallica идет полным ходом. Что самое интересное, официального и полноценного анонса сами девелоперы еще не удосужились сделать. Так вот, друзья, совсем недавно несколько ключевых сотрудников студии Neversoft рассказали об интересных особенностях грядущего дополнения для самого главного симулятора рок-группы последнего времени. В частности, Алан Флорес — ведущий дизайнер проекта — сетует на то, что большинство песен коллектива Metallica имеют достаточно много сложных фрагментов, т.е. риск разбить вдребезги пластмассовый контроллер о стенку, пытаясь на нем изобразить какую-нибудь музыкальную композицию из альбома Kill'em All, теперь велик как никогда.

Напомним также, что в Guitar Hero: Metallica нам предоставят возможность не только сыграть композиции вышеозначенной группы, но и принять участие в совместных концертах с другими известными коллективами с обязательным исполнением их репертуара.



Композиции Metallica не так-то просто будет сыграть даже на пластмассовой гитаре...

Сколько требуют виртуальные человечки?

Про сериал The Sims сейчас не знает, наверное, только человек, которому компьютерные игры так же безразличны, как секс для какой-нибудь семидесятилетней целомудренной старушки. Так вот, друзья, без лишних слов перейдем непосредственно к главному: Electronic Arts объявила о системных требованиях новой части тайтла имени "писающих человечков". И они (требования, конечно, а не человечки) оказались настолько щадящими, что даже запросы спортсимов, ежегодно издаваемых той же корпорацией, кажутся чем-то несусветным. Итак, для игры в The Sims 3 вам нужно обладать "железом" как минимум следующей конфигурации: процессор Pentium IV с частотой 2,4ГГц или Athlon XP 2400+, 1Гб оперативной памяти, видеокарта уровня GeForce FX5900 или Radeon 9500, а для ноутбуков — GeForce Go 6200 или Radeon Mobile 9600 со 128 мегабайтами памяти.

Анонсирована Trine

Компания Frozenbyte в творческом тандеме с "Руссобит-М" и GFI сделала анонс фэнтези-платформера Trine. Тайтл планируется выпустить для PC и PSN. В игре будет реализована полноценная физическая модель, которая самым непосредственным образом будет оказывать влияние на геймплей. Главных героев в Trine — целых три, а цели они преследуют более чем благородные: спасти королевство от — вот неожиданность! — полчищ мертвецов и — сюрприз! — сберечь некое магическое устройство. Каждый из персонажей обладает уникальными способностями, и порою игроку придется умело ими распоряжаться, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Волшебник умеет создавать новые предметы, которые помогут в решении головоломок, Воровка использует свою скорость и точность стрельбы для запугивания врагов, а Храброму Рыцарю, как известно, вообще все нипочем.

Выход Trine для PC запланирован на второй квартал 2009-го года. Будем ждать?

И такое бывает!

Что вы можете сделать, когда ваша любимая игра отказывается запускаться или работает не так, как обычно? Бьете кулаком по клавиатуре? Выкидываете от злости мышку через форточку? Отчаянно тыкаете по кнопке "Reset"? Если что-то из вышеперечисленных пунктов для вас подходит — не угнетайте себя. Это еще нормальные явления. То есть если их сравнивать с инцидентом, который произошел в Южной Корее. Пятнадцатилетний школьник из города Чхунчхон поджег целый склад только из-за того, что его любимая игра не работала должным образом! К сожалению, пока неизвестно, что это был за проект, но мы ставим на пиратскую копию GTA 4 для персональных компьютеров. Ущерб от пожара оценивается в три с половиной тысячи долларов. Корейский школьник мог бы себе за эти деньги купить Xbox 360, широкоформатный телевизор — да еще и на коллекционное издание любимой игры денег бы хватило. Эх, Джека Томпсона на таких горе-игроков нету...

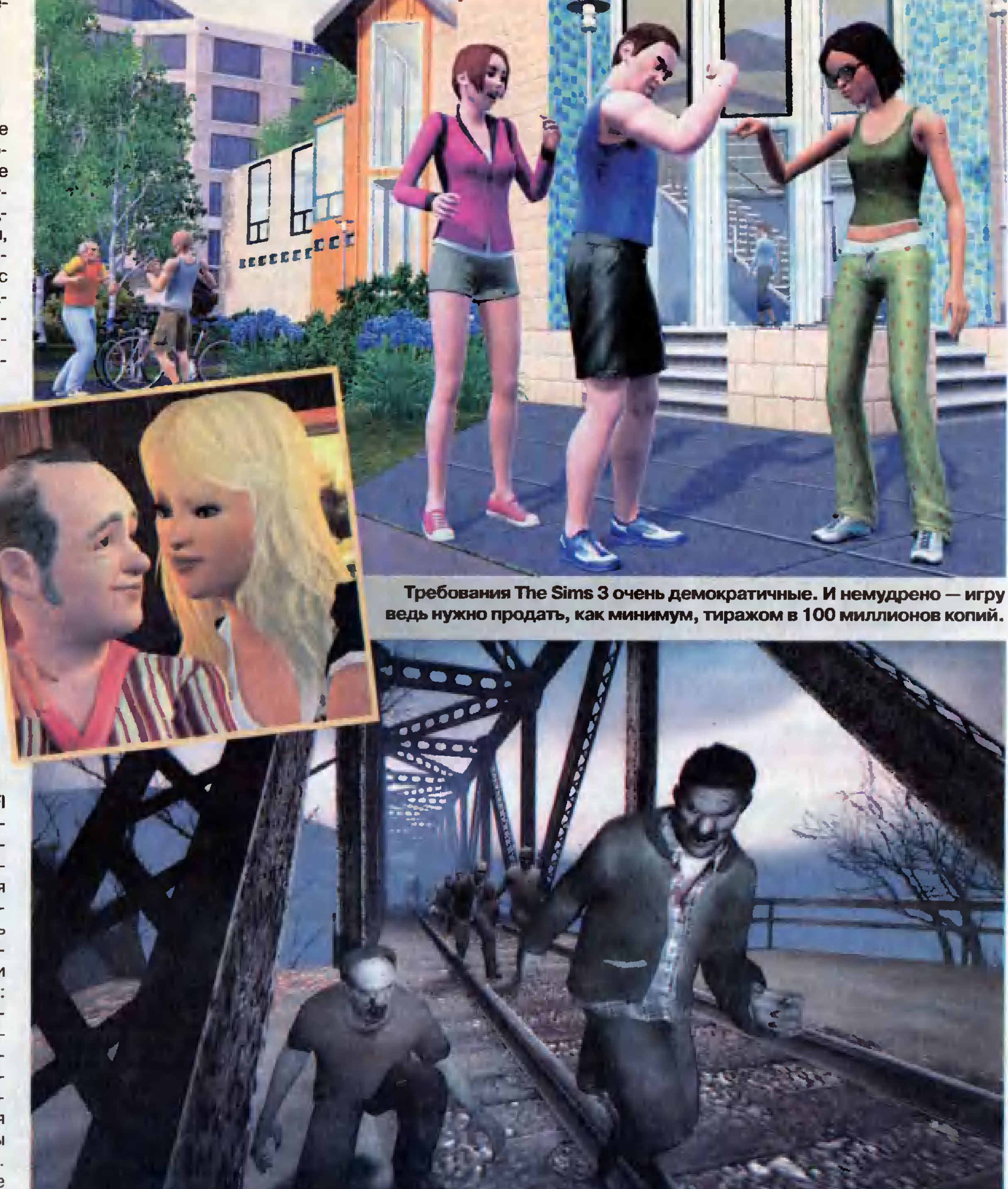
Зомбированное дополнение

Valve поделилась первыми подробностями о выходящем дополнительном контенте для зомби-шутера Left 4 Dead. Чек Фалижек сообщил, что первый "бустер-пак" под незамысловатым названием DLC появится совсем скоро, причем одновременно на PC и Xbox 360. Анонс сего события должен был состояться еще до Рождества, но, по словам Фалижека, виною задержки стали новогодние праздники, в течение которых многие сотрудники Valve находились в заслуженных отпусках. В дальнейшем сподвижники Гейба Ньюэлла планируют выпустить полноценный SDK Left 4 Dead для любителей полностью или частично перекраивать игры под себя.

Их уже миллион

Число подписчиков из стран СНГ и Балтии в таких онлайновых играх, как Perfect World, "Пиратия" и "Granado Espado: Вызов судьбы", превысило миллионную отметку. Дистрибуцией этих MMO-проектов на территории вышеозначенных стран занимается компания Nival Interactive. И вот как сложившуюся ситуацию с продажами прокомментировал глава "Нивала" Сергей Орловский: "Все наши онлайн-сервисы — это полноценные клиентские онлайн-игры с отличной 3D-графикой, которые работают по free-to-play-модели и поэтому доступны широкому кругу пользователей. У нас нет входного барьера в виде ежемесячной подписки или платы за активацию аккаунта, а экономическая модель позволяет свободно скачать дистрибутив из Интернета и играть, не совершая никаких платежей. Мы выполнили свои основные задачи на 2008 год — доказали российским игрокам, что клиентские free-to-play-проекты могут быть качественными и интересными, и на базисе лицензированных проектов развернули прочную инфраструктуру оперирования. Результатом этого является цифра в один миллион пользователей. Так что к следующему году и к выходу нашей собственной MMO-разработки "Аллоды Онлайн" мы полностью готовы".

(Окончание на 4-й стр.)



Требования The Sims 3 очень демократичные. И немудрено — игру ведь нужно продать, как минимум, тиражом в 100 миллионов копий.

Left 4 Dead — самый необычный и в тоже время очень популярный проект от Valve. Без добавки тут не обойтись.

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» НОВОСТИ

GT212: быстрее, выше, сильнее!

Найт Hardware-Infos обнародовал технические характеристики графического чипа GT212 — нового флагмана NVIDIA. По словам этих "шпионов", видеокарты на основе нового чипа появятся весной нынешнего года. 40-нанометровый чип обладает 384 шейдерными процессорами, 96 текстурными блоками и несет в себе 256-битный контроллер памяти GDDR5. Также ходят слухи, что GT212 ляжет в основу новой двойной видеокарты NVIDIA, которая заменит GeForce GTX295. Последняя появится на прилавках магазинов с "железом" уже до конца этой зимы. Вот что известно об этой карточке: она будет содержать 480 потоковых процессоров и 1792 Мбайт 448-битной DDR3-памяти. Энергопотребление составит 290 Вт.

Xbox 360 обзаведется собственной флэш-памятью

Ни для кого не секрет, что Xbox 360 без жесткого диска создает большие проблемы как простым пользователям, так и разработчикам игр. Последние вынуждены считаться с тем, что "хард" нельзя использовать для кэширования игровых данных. В то же время отсутствие HDD в самой дешевой комплектации Xbox 360 делает консоль от Microsoft более дешевой. Но, как правило, игроки, покупая базовый вариант приставки, почти всегда в дальнейшем докупают винчестер. Что касается продаж, то Xbox 360 продается сейчас в США ровно в три раза лучше, чем PS3. Большая заслуга в этом принадлежит 200-долларовой версии Arcade. И теперь Microsoft начала оснащать младшую модель своей игровой консоли — Xbox 360 Arcade — встроенной флэш-памятью. То есть, если раньше каждая подобная приставка комплектовалась карточкой памяти объемом 256 мегабайт, то сейчас память такого же объема просто устанавливается внутрь решения. Получается, что риск потерять карту памяти с ценными "сохраненками" теперь сводится к нулю.




ATOMIC HD4870 X2

Новый флагман AMD в исполнении от Sapphire

Компания Sapphire анонсировала видеокарту ATOMIC HD4870 X2. Как утверждает сам производитель, новинка будет самой быстрой карточкой в мире в однослотовом варианте. В нее интегрирована система водяного охлаждения, которая рассчитана на 50000 часов работы, чего сполна должно хватить любому геймеру. Модель обладает двумя гигабайтами GDDR5-памяти, которая функционирует на частоте 4000 МГц, каждое из двух ядер — 800 МГц. В комплекте с картой пользователи смогут обнаружить UV-лампу и flash-накопитель с драйверами. Сама же видеокарта будет упакована в стильный алюминиевый кейс. Рекомендуемая цена этого чуда инженерной мысли — "всего-то" $650.

Logitech обновила линейку игровых манипуляторов G

Все мы знаем Logitech как главного поставщика первоклассной периферии для "продвинутых" пользователей и геймеров-хардкорщиков. Вот и нынешний анонс нового игрового комплекта серии G, состоящего из наушников, клавиатуры, дополнительной клавиатуры "только для игр" и мышки с разрешающей способностью сенсора в 5000 dpi, лишний раз доказывает нам то, что продукция Logitech направлена отнюдь не на массового пользователя.

Клавиатура G19 является эволюционным развитием идей, заложенных в предыдущей модели G15. Мышка G9x может изменять чувствительность сенсора от 200 до 5000 dpi, регулировать вес с помощью специальных грузиков и умеет хранить в себе профили настроек на тот случай, если девайсом будут пользоваться несколько человек. Наушники G35 уникальны тем, что имеют кнопки управления непосредственно на своем корпусе. Ну и отдельный набор, состоящий из 22 кнопок, придется по вкусу в первую очередь тем, кто до ломоты в запястных суставах любит играть в экшены.

За весь "боевой комплект" вам придется выложить целых 510 долларов. Не стоит также забывать, что это лишь рекомендованная цена производителя.


ioDrive

ioDrive — самый быстрый твердотельный винчестер в мире

Компания Fusion-io анонсировала твердотельный винчестер ioDrive. Как утверждают разработчики, это устройство — самое быстрое в своем классе. По сути, ioDrive — это PCIe-плата, в которую интегрированы модули flash-памяти от Samsung объемом 80Гб. Такая конфигурация обойдется пользователям в $3000, а накопитель емкостью 320Гб стоит $14400. А ну-ка подсчитайте, сколько за последнюю сумму можно купить обычных "терабайтных" винчестеров!





НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

(Начало на стр. 2–3)

Ричард Гэрриотт одумался

Ох, и ветреная же личность этот Ричард Гэрриотт! Если вы помните, в прошлом номере "Виртуальных радостей" мы сообщали вам, что теперь уже экс-глава NCsoft покидал свой пост, чтобы заняться каким-то другим делом, а игры ему после полета в космос вообще стали чуть ли не безразличны. Не тут-то было! Недавно в интервью BBC Гэрриотт признался, что жить не может без своего любимого дела, которому он посвятил всю свою жизнь. Более того, создатель Tabula Rasa пообещал, что непременно вернется к геймдеву. "Мой будущий проект будет сетевым и, возможно, в фэнтези-антураже", — признался мэтр.


Ричард Гэрриотт, как оказалось, не может прожить без игр.

"Ил-2 Штурмовик" готовится к новому взлету. От винта!

В бой идут одни старики

Рано еще отечественный авиасимулятор "Ил-2 Штурмовик" начали списывать со счетов! Когда, казалось бы, тоненький ручеек свежих новостей о легендарном проекте полностью иссяк, компания "1С" сообщила о готовящемся к выходу дополнении, разработанном Александром Тимошковым. Ад-дон носит название "Ил-2 Штурмовик: Чужое небо" и представляет собою компиляцию из четырех эпизодов. Нам предстоит, сидя за виртуальным штурвалом, поучаствовать в воздушных боях над небом Киева, разгромить вражеские войска в Новосибирске, переломить ход войны на Северо-Кавказском фронте и в районе озера Балатон. Все события в игре будут смоделированы с необычайной достоверностью. А для большего эффекта погружения игрока перед каждой миссией введут в курс дела с помощью экскурсов в историю. Для запуска "Ил-2 Штурмовик: Чистое небо" обязательно наличие установленного "Ил-2 Штурмовик: Платиновая коллекция" — ну или всех игр и дополнений, входящих в это издание.

Контейнеры с вирусом скоро отгрузят в Японию

Если сейчас в адресной строке браузера вы вобьете ссылку www.e-capcom.com/bio5, то окажетесь на официальном сайте игры Resident Evil 5. Помимо всевозможной ценной информации о горячо ожидаемом проекте-конкуренте Left 4 Dead, вы сможете также вдоволь полюбоваться фотографиями с изображением коллекционного издания Resident Evil 5. Что и говорить, "коллекционка" оформлена чертовски стильно: в коробке, стилистически оформленной под контейнер для перевозки опасных вирусов, вы сможете обнаружить диск с игрой, артбук, уникальный чехол-ремень для мобильника и — гвоздь набора — флэшку в виде металлической ампулы.

Пока этот вариант коллекционного издания Capcom обещает только жителям Японии. Будем надеяться, что и в наши края завезут несколько десятков подобных контейнеров.

Игнатий Колыско

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» НОВОСТИ

Mini 2140 от HP — очередной конкурент для Asus Eee

Новый нетбук от HP грозится стать серьезным конкурентом для знаменитого малыша от Asus. Модель Mini 2140 облачена в алюминиевый корпус и обладает экраном с диагональю 10,1". В зависимости от конфигурации, дисплей может обладать разрешением в 1366x768 или 1024x576 точек. Нетбук основан на платформе Intel Atom N270 (1,6ГГц) в тандеме с системной логикой i945GSE. Объем оперативной памяти может достигать 2Гб. Что касается винчестера, то производитель поставляет сразу несколько модификаций: емкость обычных дисков может быть вплоть до 160Гб, а твердотельных накопителей — до 80Гб. Самый дешевый вариант Mini 2140 будет доступен уже в этом месяце по цене в 499 "вечно зеленых президентов".



Sonata Elite — добротный корпус для взыскательных пользователей

Компания Antec выпустила корпус Sonata Elite. На первый взгляд, самый обычный Midi-Tower, но не все так просто, друзья. Эта новинка включает в себя звукопоглощающие двухслойные (сталь с поликарбонатом) боковые и передние панели и специализированные отсеки для жестких дисков, оснащенные проходными изолирующими втулками для поглощения вибрации и снижения рабочего шума. Для охлаждения системы корпус оснащен боковым воздушным клапаном, который создает равномерный воздушный поток, циркулирующий через панель с жесткими дисками к задней части корпуса.



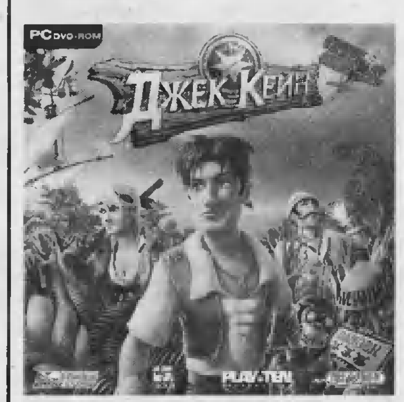
Как сообщает производитель, 120-мм вентилятор TriCool и 120-мм слотовый задний вентилятор обеспечивают дополнительное охлаждение, а трехпозиционный регулятор скорости вращения позволяет выбрать оптимальный для пользователя вариант между минимумом шума и максимальным охлаждением. Sonata Elite также оснащен встроенными моющимися воздушными фильтрами, которые предотвращают накопление пыли внутри корпуса и способствуют циркуляции воздуха. Модель имеет семь слотов расширения, три внешних 5,25-дюймовых отсека, четыре внутренних 3,5-дюймовых и адаптер для дополнительных 3,5-дюймовых устройств.

Игнатий Колыско

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Jack Keane

Название локализации: *"Джек Кейн"*
Разработчик: *Deck13 Interactive*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М", Play Ten Interactive*
Количество дисков: *1 DVD*



"Джек Кейн" — это классическая квестовая игрушка, четко следующая традициям жанра и на дух не переносящая экспериментов да революций. Простенькая история о молодом авантюристе, вступающем в единоборство с очередным "доктором зло", разворачивается на фоне мультяшных декораций. Классический "пиксел-хантинг", диалоги, щедро сдобренные юмором, колоритные персонажи — собственно, а что еще нужно поклонникам жанра? Серьезных инноваций в "Джеке Кейне" искать не следует, однако, если вы любите квесты и ищете себе развлечение на пару вечеров, игра однозначно стоит вашего внимания.

Руководство пользователя обилием красочных картинок не радует — это, впрочем, совершенно не удивительно для файла в формате Word. Между тем, сам мануал оказался очень толковым: тут вам и пара слов об управлении, и многочисленные советы по прохождению и тактике игры, а также небольшая "шпаргалка", в подробностях рассказывающая о том, как одолеть первую игровую "задачку". Нельзя не похвалить составителей руководства и за мягкий юмор, которым щедро сдобрен текст — он помогает хоть чуть-чуть компенсировать отсутствие иллюстраций.

Со внутриигровыми текстами тоже все вполне радужно: субтитры, сопровождающие диалоги, идеально соответствуют устной речи. Со шрифтами "Руссобит-М", правда, оригинальничать не стала, однако буквочки подобраны достаточно крупные, так что проблем с чтением возникать не должно. Впрочем, зачем читать, когда можно слушать, ведь диалоги отменно озвучены. Голоса героев подобраны замечательно, да и юмор оригинала локализаторам удалось сохранить.

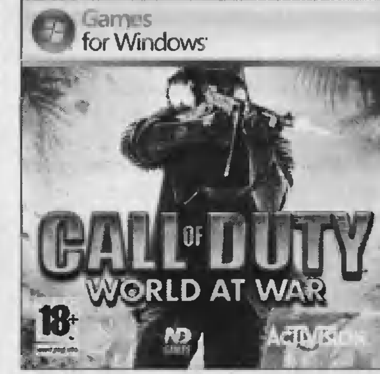
Подводя итог, можно сказать, что над "Джеком Кейном" "Руссобит-М" поработала на славу, выдав в итоге без пяти минут идеальный продукт. Если бы не ложка дегтя в виде мануала в неудобном формате Word — в кармане у русификации была бы "десятка".

Оценка игры: 7.0
Оценка локализации: 9.5

AlexS

Call of Duty: World at War

Название локализации: *Call of Duty: World at War*
Разработчик: *Treyarch*
Локализатор/издатель: *"Новый Диск"*
Количество дисков: *1 DVD*



Революции, которую нам обещала Treyarch, так и не произошло. Нет, появись World at War на свет еще пару лет назад, она действительно могла бы запросто пробудить у играющей публики новый всплеск интереса к поджанру "WWII-шутер". Сегодня же это всего лишь еще одна крепко сбитая, ладно скроенная, хотя и коротковатая игра. Нововведений в виде расчлененки, японцев, огнеметов и кооперативного режима прохождения все-таки недостаточно для того, чтобы переплюнуть предыдущий проект серии — Call of Duty 4: Modern Warfare, сработанный в свое время умельцами из Infinity Ward. С другой стороны, пусть новый тайтл от Treyarch и нельзя с чистой совестью назвать шедевром, он, тем не менее, получился на порядок лучше Call of Duty 3 — прошлого вклада этих же разработчиков в знаменитую шутерную линейку. Treyarch определенно учится на своих ошибках — любопытно, что она готовит нам в CoD 7?

Мануал, запрятанный в папку Docs, встречает нас прямо-таки аршинными литерами — похвальная забота о глазах пользователей. На 12 страницах руководства, состряпанного в формате PDF, разместился пространный рассказ об игровых меню, системе здоровья, системе сохранений и клавишах управления. Все это дело сопровождается подробными рисунками для особенно непонятливых читателей. Мануал очень рекомендуется просмотреть еще до начала игры, иначе вам на первых порах частенько придется сверяться со шпаргалкой "Управление" в настроечном меню. Просто до разработчиков Call of Duty к пятому эпизоду, наконец, дошло, что обучающие миссии нужны WWII-шутеру не больше, чем свинье — учебник по хорошим манерам. Посему вместо привычного по предыдущим играм тренировочного лагеря придется постигать искусство войны прямо в боевых условиях, благо, этому способствуют "шпаргалки", время от времени возникающие посреди экрана. Несмотря на то, что буквы чуть расплывчатые, даже в горячке боя прочитать всплывающие сообщения можно запросто.

Вообще-то, к переводу некоторых игровых текстов у нас очень большие претензии. Во-первых, "новодисковцы" не решились перевести на русский язык имена солдат и названия моделей техники, воюющих на нашей стороне. Это, кстати, давний грешок локализаторов, памятный еще по прошлогодней Modern Warfare. Мелочь, а неприятно, тем более что "1С", русифицировавшая в свое время первые игры серии, всегда аккуратно переводила имена и звания бойцов.

Во-вторых, совсем без перевода осталось и название бонусной миссии с зомби-нацистами: в меню прямо так и написано — Nacht der Untoten, притом, что названия всех других уровней переведены отлично. В-третьих — кто стащил субтитры? В меню имеется опция их включения, однако сами субтитры в игре почему-то не появляются, сколько их ни включай.

А вот озвучка традиционно не подкачала. Когда нужно, в голосах актеров, говорящих за солдат, начинают чувствоваться злость, волнение, азарт битвы — все это здорово помогает проникнуться атмосферой войны, за которую мы и любим игры серии Call of Duty.

Оценка игры: 8.0
Оценка локализации: 7.5

AlexS

Fallout 3

Название локализации: *Fallout 3*
Разработчик: *Bethesda Softworks*
Локализатор / издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Многие беспокоились насчет будущего великого ролевого сериала Fallout, когда за разработку третьей его части взялась Bethesda Softworks. И причины для волнения были: переход из 2D в полное 3D, вид от первого лица, система V.A.T.S. и очевидное сходство с Oblivion вызывали вполне объяснимые опасения. К счастью, они не подтвердились — и мы получили отличный проект, который не стыдно сравнивать с его великими предшественниками. Система V.A.T.S. оказалась хорошей идеей, реализованной на редкость добротно. Каждый квест открывал для игрока что-то новое — и сюда же добавим постоянную возможность выбора. Конечно, вместе с движком от Oblivion в тайтл перекочевали и недостатки вроде плохой анимации и кривой технологии Radiant AI, но разработчикам удалось сохранить самое главное — великолепную атмосферу, присущую первым двум частям серии. Мы получили всамделишный, живой мир, переживший ядерную катастрофу. Разрушенные войной дома посреди мертвых пустошей, изуродованные радиацией жители... Великолепная музыка и звуки, даже иконки интерфейса — все вызывает невероятно положительные эмоции.

Испортить впечатление и поставить крест на работе разработчиков для русскоязычных пользователей, не шибко хорошо знающих английский, могла только локализация. К радости фанатов, она оказалась весьма неплохой. Диалоги переведены хорошо и практически без ошибок, шрифты подобраны более чем приемлемые. Однако самое замечательное впечатление оставляет озвучка: голоса героев чуть ли не идеальные. Вам не встретится ни одного персонажа, который будет сухо читать текст или, наоборот, сильно переигрывать, превращая диалог в глупую любительскую сценку. Каждый голос чудесно подходит соответствующему товарищу и вызывает именно те эмоции, которые должен вызвать. Ну и напоследок: мануал также переведен и оформлен на "отлично".

К несчастью, без ошибок не обошлось. В тексте встречаются моменты вроде таких, в которых персонаж мужского пола забывает о своей половой принадлежности и говорит что-нибудь вроде "Я хотела...". Также, думается, многие помнят скандал из-за наличия морфина в игре. Так вот, в локализации слово "морфин" заменено на "Мед-Х", но при озвучке об этом нюансе явно забыли: некоторые персонажи до сих пор говорят "морфин", вводя игрока в некоторое заблуждение. Кроме того, иногда будут случаться обидные вылеты на рабочий стол. Конечно, эти ошибки настолько редкие, что заметить их очень сложно, поэтому можете спокойно брать версию от "1С", потому что, несмотря на мелкие помарки, локализация достойна называться образцовой. Как и сама игра.

Оценка игры: 9.0
Оценка локализации: 9.0

Алексей Пилипчук

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
"Операция "Багратион"	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(нет данных)	Новый Диск	Wargaming.net	- / -
Street Racing Stars	Аркадный автосимулятор	(нет данных)	Новый Диск	Supreme Bit Entertainment	- / -
Jutland (2008)	Стратегия, варгейм	(нет данных)	Storm Eagle Studios	Storm Eagle Studios	- / -
Paws & Claws: Pampered Pets	Стратегия, тайкун	375 MB	Valusoft	Exozet Games	72,5% (2) / -
Rise of the Argonauts	Action-RPG, слэшер	8400 MB	Codemasters / Новый Диск	Liquid Entertainment	59,8% (5) / -
Trainz Simulator 2009: World Builder Edition	Симулятор железной дороги	(нет данных)	N3VRF41L Publishing / Акелла	Auran	- / -
The Tale of Despereaux	Аркада	3650 MB	Atari / 1C , Snowball Studios	Brash Entertainment	30% (1) / -
Westward 3: Gold Rush	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(нет данных)	Sandlot Games	Sandlot Games	- / -
Supreme Ruler 2020: Global Crisis	Стратегия, дополнение	(нет данных)	Paradox Interactive	BattleGoat Studios	- / -
Mirror's Edge	Экшен от первого лица (FPS)	(нет данных)	Electronic Arts	EA Digital Illusions Creative Entertainment	- / -
The Lord of the Rings: Conquest	Экшен от третьего лица (TPA)	(нет данных)	Electronic Arts	Pandemic Studios	- / -
Saints Row 2	Экшен от третьего лица (TPA)	7300 MB	THQ / Бука	Volition, Inc.	63,5% (5) / -
"Партизан"	Action-RPG	(нет данных)	Новый Диск	Paradigm	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Darkfall Online	MMORPG	22 января	Aventurine	Razorwax	-
Football Manager Live	Футбольный менеджер	23 января	SEGA	Sports Interactive	-

** Сводный рейтинг приведенных в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 10 января, в скобках — количество проголосовавших.*

НАША ПОЧТА

Добрый день! С опозданием хочу поздравить вас с наступившим Новым годом. Этот праздник оставил след во всех игровых изданиях в виде разных аналитических статей, подводящих итоги и делающих прогнозы. Под их впечатлением появилась мысль, которой хочу с вами поделиться.

Говоря прямо, технологии умерли. Умерли, едва успев родиться, DirectX 10, шейдеры четвертой версии, физический ускоритель PhysX. Давно уже не пугают нас экзотическими названиями новых систем рендеринга, искусственного интеллекта или, скажем, генерации заданий. Используются вновь и вновь, казалось бы, безнадежно устаревшие движки (TheEngine, Aurora). Как и два года назад, мы пишем в статьях про HDR, динамическое освещение, не говоря уже про невыносимо надоевшую четкость текстур и полигональность моделей.

Можно начать искать разумные объяснения вроде стареющего "железа" консолей. Но тут сталкиваемся с замечательной штукой: качество графики продолжает расти, будто бы оно и не зависит от видеокарт и изобретений программистского ума. Например, нам трудно однозначно сказать, лучше ли графика в Crysis, чем в GTA 4, хотя последняя разработана для консолей, на которых Crysis вообще не запускается.

Перебрав возможные варианты, приходим к выводу, что мода на технологии была вытеснена модой на дизайн. Причем я имею в виду дизайн не только в графике, но и в более широком его смысле. Мы уверенно говорим, что ручной дизайн локаций лучше автоматической генерации, длинные озвученные диалоги лучше универсального набора фраз, малое число продуманных квестов нас больше радует, чем неисчерпаемый арсенал стандартных поручений. Мы научились закрывать глаза на скоротечность игр, отсутствие реиграбельности, упрощение ролевой механики и развития экономики.

Такова реальность, а каким будет будущее? Мне видится будущее за более детальным изучением подсознательных потребностей игроков. Дизайнеры нащупают способ делать хорроры более страшными, игры про войну — более правдоподобными, ролевые игры — более атмосферными. Кстати, именно приемы игровой психологии стали общей темой сегодняшней почты.



-=Rabl-V=-
rabl-v@np.by

Здорово, Виртуозы газетно-печатного дела! И тебе лично, Ануриэль. По доброй традиции, хочу вас похвалить и поблагодарить за то, что вы есть и помогаете всегда оставаться в курсе игро-, кино-, книго-событий, не прибегая к помощи Интернета.

Привет вам от самого оффлайнового игрового издания!

Короче, тема такая меня слегка задевает. Что-то в последнее время все творения игро-, кино-, книго-индустрии, относящиеся к жанру "ужасы" (ох, не люблю эти буржуйско-заграничные словечки типа "хоррор"), подвергаются постоянной критике. То, говорят критики, не страшно, то местами страшно, но в общем скучно, то сюжет заштампован, то идея хороша, но реализована плохо, то еще что-нибудь... Нет, я конечно согласен, что часто встречаются действительно бездарные отпрыски этого жанра, которые не стыдно обматерить ("Бугимен"), но, как я уже сказал, в последнее время, судя по статьям и обзорам, тотально все ужастики попадают в категорию таких отпрысков. Вот, к примеру, посмотрел недавно "Зеркала", и мне фильм понравился. Залез на kinopoisk.ru узнать мнения других людей. А там сплошная критика вроде "вот, сюжет заштампован, все фишки сдернуты с других фильмов, режиссер пугает самыми дешевыми трюками" и т.д. И по большему счету, все новые фильмы ужасов имеют те же отзывы.

Если на этом сайте обо всех фильмах ужасов отзываются плохо, то, возможно, нужно залезть на другие сайты?

Почти то же самое в играх. Благо, что хоть Penumbra (Requiem не в счет) были тепло восприняты среди ценителей "кошмаров", но все равно нашлась добрая половина особо "смелых" геймеров, которые сказали сокровенное: "Не страшно...". Интересно, в чем беда современной индустрии "кошмарных" развлечений? Помоему беда не в индустрии, а в потребителях. Ужасы в кино зародились на стыке 19-20 веков (помните фильм про надвигающийся поезд?). Большинство простых людей того времени имели скупые научные представления о мире, традиционные суеверия, большую религиозность, чувство социальной незащищенности и т.д.

Напугать зрителя того времени было проще простого. Но шли годы, зритель становился все "прожженней", и традиционные вампиры, оборотни, призраки, прихвостни Ктулху и другие колоритные персонажи пугали все меньше. Позже наступила эра спецэффектов и цветного кинематографа, которая вдохнула новую жизнь в ужасы. Появились такие поджанры, как слэшер и хоррор-фантастика (опять эти словечки). На "кошмары" нахлынула волна популярности. А что сегодня? Современный человек живет в 21 веке, веке, когда наука официально отрицает все сверхъестественное и потустороннее, когда люди имеют обширный кругозор о внешнем мире, когда кровь уже вызывает не страх, а отвращение, когда природные инстинкты все сильнее притупляются. Ну чем сегодня можно напугать человека, сидящего в уютном кресле перед экраном или монитором??? Кровью, мясом? Это атрибуты слэшера — они вызывают отвращение, а не страх.

Пугать нужно умело. Вот есть технические науки (физика, математика), есть ученые (физики, математики), которые эти науки развивают, и есть инженеры, которые пользуются на практике результатами работы ученых. Разумеется, никто не поручит дорогой проект инженеру, который не знаком с физикой, математикой и другими техническими науками.

И есть гуманитарные науки (культурология, психология), есть эксперты в этих областях, а есть... скажем так, "творцы", которые без колебаний берутся за проект (игру, фильм), бюджет которого измеряется восьмизначными суммами американской "зелени". При этом большинство из них поверхностно представляет себе, что такое страх, чего боится большинство людей и какие бывают страхи. Они снимают так, чтобы им самим было страшно, а если зрителю не страшно — не беда, ведь фильм не может понравиться всем.

Но это последствия, а ведь интересен и сам факт нежелания некоторых людей расширять свой кругозор. Не только психологии не доверяют, у многих даже немолодых людей слово "физика" до сих пор ассоциируется с занудой-учителем и скрипом мела по доске. Научная точка зрения для них существует в виде мусорки для непонятного: "Пусть я чего-то не знаю, но ведь кто-то это знает и следит, чтобы оно было не опасно". Такая защита от страхов весьма не надежна.

Кстати, об отвращении. Многие не переваривают "Хостел" и "Пилу", хотя понимают, что вся кровища — просто спецэффекты, все это — не по-настоящему, это — просто кино. Я считаю, что, если ты мнительный человек и боишься жидкостей красного цвета и резиновых муляжей человеческих частей, зачем смотреть фильм, а потом говорить, что он (фильм) — полное г..в..о? Зачем критиковать художественный, подчеркиваю, художественный фильм "не своего жанра"? Другое дело документальный фильм с подобным контентом ("Лики смерти" — кто смотрел, тот знает). Вот тут у любого психически здорового человека должно появиться желание выключить ЭТО. Но данное желание может перебиться простым человеческим любопытством, как чаще всего и бывает.

Тут абсолютно согласен: не нравится — не смотри.

Ну, вернемся к главной теме. Чем там нас еще пытаются пугать? Резким высоким звуком? Вполне возможно. Это природный животный инстинкт — с опаской реагировать на такие звуки, но зритель, который любит смотреть ужастики, способен со 100% вероятностью предсказать в фильме такой момент и мысленно подготовить себя к нему. А чем еще остается пугать? Тьмой? Шорохами? Огромными насекомыми? Злыми духами? Нас этим уже пугали! Современный зритель уже видел все и готов ко всему.

Ну а звук 10 Гц вы на себе испытывали? Говорят, что "слушатели" разбегаются в ужасе за доли минуты. Ученые говорят, конечно. Другие исследователи рассказывают про 25-е кадры в фильме "Бойцовский клуб", с помощью которых у зрителя заранее создается необходимое отношение к героям (в том числе и чувство опасности). Словом, новые способы пугать найти можно. Поэтому предсказуемость фильма — это целиком и полностью вина сценариста и режиссера.

Уж на что, но в созидании виртуальных страхов человеческая фантазия, возможно, уже исчерпала себя (разве что Г. Лавкрафт, может быть, что-нибудь да и придумал бы новое в ужасное), так как эти виртуальные страхи основываются на страхах материальных, а их число ограничено. Так что, я считаю, в кинематографе не стоит ждать в ближайшее время ничего нового в жанре ужасов (предположу, что в будущем только 3D-кино а-ля виртуальная реальность снова принесут ужасам бешеную популярность, если, конечно, с ума не будут сводить). Ну, а пока все будет то же самое, те же штампы, те же фишки, якобы содранные с других фильмов. И снова разочарование и бесполезная критика... А я стараюсь не ругать фильм, я стараюсь найти в нем максимально много того, ради чего я смотрю данный фильм. А это — пусть хоть и маленькая, но все же порция адреналина. Надо просто захотеть ее поймать, а не перемывать фильму все кости.

Так всегда и бывает в мире искусства: кто хочет разочаровываться — тот намного чаще разочаровывается, а кто стремится получать удовольствие — намного чаще его получает.

Ладно, я могу еще очень долго и много разглагольствовать на эту тему. Про кино свое мнение высказал, но про то, что я думаю об ужасах в играх и в литературе объяснять не буду, а то "НП" не хватит, да и читателям, наверное, уже надоело лицезреть мою писанину (особенно тем, кто не переваривает все эти "кошмары"). Ну, всего хорошего и удачи в делах!

Большое спасибо за письмо. Смело пишите продолжение.



Приветствую уважаемую редакцию и не менее уважаемого почтальона любимой газеты. Написать решил впервые, т.к. за 7,5 лет изучения вашего издания захотелось поделиться своим скромным мнением по нескольким вопросам.

Я напуган: страшно подумать, сколько вы о нас знаете после стольких лет изучения. :)

Итак, по пунктам:

1) "Игра вышла раньше номера газеты, ГДЕ ОБЗОР!?" Являясь фанатом Fallout'а и всего, что с ним связано, я, естественно, очень ждал выхода третьей части. Что творилось в интернете на тему выхода этой замечательной игры, не мне вам рассказывать: споры, необоснованные возгласы на форумах и просто крики, мол, "это уже не наш старый добрый..." Вывод из всего этого флуда делать — не наш метод :). Все же у меня хватило терпения дождаться выхода следующего (№12/2008) номера с соответствующим обзором, за который отдельная благодарность Rambus'у. Сразу чувствуется, когда автор является фанатом серии, но поставить более-менее объективную оценку игры и всех ее составляющих это ему не помешало. Это я к тому, что все-таки, IMHO, не стоит торопиться с выпуском в печать обзоров по таким ожидаемым и легендарным проектам. Кому нужно срочно почитать рецензию — юзаем самую большую мусорку в мире — интернет. Крики вроде "интернет есть не у всех" не принимаются, ибо любой человек, который может себе позволить купить диск с игрой (даже если пиратский), также может и выделить некоторые средства на часик-другой в интернет-клубе. Мне же, к примеру, помимо размышлений Васи Пупкина и компании на каком-нибудь flood-offtopic-trash.com, хочется почитать мнение уважаемых мной авторов уважаемой мной газеты, и мне кажется, я в этом не одинок :).

На самом деле, конечно, авторы "ВР" ничем не отличаются от своих коллег из Интернета. Обзоры же бывают двух типов. Одни пишутся за 1-2 дня под первым впечатлением от игры, причем нередко автор даже не проходит игру до конца. Такие обзоры ценят за оперативность, на их основании читатели решают, покупать или не покупать диск. Другие обзоры пишутся через пару недель, а то и через месяц после выхода игры. Они учитывают мнения, высказываемые игроками на форумах, изменения в патчах, неочевидные, на первый взгляд, тонкости. Оценка таких обзоров признается большим числом игроков, остается актуальной в течение многих лет и подводит итог спорам вокруг неоднозначных проектов.

А теперь самое интересное: поскольку "ВР" выходит строго раз в месяц, очень часто только случай определяет, будет ли написан обзор-впечатление или обзор-аналитика.

Также не может не радовать подход к оформлению и содержанию обзоров — истории серии, достопримечательности, easter eggs и прочая побочная информация. Конечно, истинным фанатам серии Fallout, Red Alert и Red Faction история ничего нового не скажет, но читать приятнее, да и ностальгию лишний раз пробуждает. В общем, спасибо вам за качественную работу!

Спасибо за то, что не оставляете без внимания наши старания сделать газету лучше.

2) "Nogame. Фильмы, книги и иже с ними..." Не являясь поклонником данных рубрик, я все же считаю, что они должны существовать в газете. Исходя из большого количества опубликованных писем в поддержку "РЧ", я просто молча пролистываю и почему-то (чешет в затылке) не жалею о впустую потраченном месте на страницах газеты. Раз уж кому-то это надо — не мне ругать издание. Только вот расширения "РЧ" и "Кино" не нужно. В периоды, когда перед редакцией стоит выбор — расширить nogame-рубрики или написать обзор по откровенно слабой игре и поставить ей 3 балла — выбор прост: расширяем "НП"! Есть у меня и такие знакомые, кто читает ВР только ради "Нашей почты" (привет Massacre :)), да и остальным эта рубрика очень нравится.

Две полосы — это и так очень немало, причем размер "НП" удивительным образом согласуется с количеством приходящих писем. Объем других рубрик зависит, в основном, от количества интересного материала в каждый конкретный месяц. Ну, а понятие интереса зависит от вашего, читательского, мнения.

3) "Lineage II, why not World of Warcraft". Помнится мне, когда-то один хороший человек написал в "НП" на тему "были у вас напечатаны статьи про "линейку", хотелось бы увидеть аналогичные про WoW". Поводом вспомнить это мне послужил выход адд-она к WoW : Wrath of the Lich King. Авторов набрать проблемы не составит, тот же уважаемый почтальон, мне помнится, в WoW не одну неделю жизни убил:). А ведь помимо миллионов подписчиков по всему миру, никто не подсчитает общее количество игроков на различных пиратских серверах. Думаю, среди читателей газеты наберется достаточно людей, поддерживающих меня, и, кстати, имеющих достаточный опыт для написания одной-двух статей про особенности какого нибудь класса \ расы \ профессии. Сам готов взяться за перо и исправить непорядок! :) На этом пора заканчивать. Желаю газете процветания, редакции всех благ.

С уважением Артур aka mapneth*.

Именно потому, что WoLK одновременно увидели все жители официальных серверов WoW, было бы неправильно писать просто о первых впечатлениях. Тем более, что впечатления эти были далеко не самые положительные. Чего стоит только украденные у самих себя Naxxramas и Tier 3. Пришлось изучать глубже и подробнее. Какое мнение сложилось в итоге, прочитаете в одном из ближайших номеров "ВР".

Удачи вам, Артур!



GwinBladde

Приветствую и торжествую!!! Наконец-то я стою лицом к лицу (ну ладно, к монитору) с тобой, уважаемый Anuriel! Начать свое словесное излияние хочу с приятного: ваша газета меня радует с каждым номером все больше и больше. Вот достану новый номер своей любимой газеты после суровых школьных будней, и аж сердце радуется! В общем, спасибо вам за то, что вы есть. Так держать! Так, газетой порадовались, поехали дальше. В ноябрьском номере прочитал письмо Александра aka DraGonX'а (извиняюсь, если что неправиль-

но написал) и, признаюсь, зацепило меня оно. Я и сам до этого момента засиживался за своим "железным товарищем" целыми днями, а после знакомства с Metal Ger Solid 4 (отдельное спасибо Игнатию Колыско за его обзор) меня считали пропавшим без вести. Но, прочитав письмо вышеназванного товарища, понял, что пора что-то делать, чего-то добиваться в этой жизни. Так что огромный ему Respect и Уважение!!!

"Respect!!! Respect!!! Respect!!!", — скандируют читатели. Письмо Александра проскочило геймерам прямо в мозг, а вскоре рынок труда пошатнется под напором новых белорусских программистов и дизайнеров.

Теперь следующее, на страницах газеты были замечены крики по поводу невнятных оценок играм, и, мол, стратегии должны оценивать те, кто в них играет, нечего им оценивать шутеры, все равно ничего хорошего у них не получится и т.д. И я говорю им: вы неправы, нельзя мерить все игры одной меркой, ведь есть люди, которые при выборе игры даже не смотрят на жанр, а берут ее потому, что игра цепляет за живое. Приведу пример: человек души не чает в играх про Вторую мировую войну. Вот он идет в магазин и покупает Call of Duty 5. Проходит ее, получает море положительных эмоций. Но ему мало, он идет в магазин и хочет выбрать себе что-нибудь еще. Ему предлагают разные навороченные шутеры типа Crysis Warhead, но он даже не смотрит на них, а берет с полки, скажем, "В тылу врага 2". А потом напишет о них не с точки зрения стратега или любителя шутеров, а со стороны человека, для которого Вторая мировая война — это все. Он не будет делить их на шутеры и стратегии, для него это игры о войне. Надеюсь, я остался понятым (ударение на первый слог).

Разумеется. У игры нет более и менее важных компонентов, и нельзя на Call of Duty и Crysis смотреть просто как на двух дальних потомков Doom. Однако нельзя и смотреть только на сюжет, закрывая глаза на игровой процесс и техническую отлаженность, иначе Call of Duty: World at War и "Правда о девятой роте" получат одинаковую оценку. Выход из дилеммы только один: автор должен расширять свой кругозор и предвидеть, кому и за что может понравиться игра, а кому приобретать игру не стоит.

На этом у меня все. До новых встреч, Anuriel, спасибо, что потратил на меня время.
С уважением, GwinBladde.

Для тех, кто тратит время на нас, Ануриелю не жалко ничего. До новых встреч и всего наилучшего!



Adler.
adler.by@gmail.com

Приветствую тебя, Anuriel! Приветствую всех вас, неутомимые бойцы виртуального фронта! С Новым реальным и виртуальным годом вас! Да убоятся нас враги наши, да не иссякнет сила наша в борьбе за правое дело! Да войдет любимая газета в каждый дом, да утешит страждущих и откроет путь, заплутавшим во мраке!

Да не угаснет острый взор благосклонного читателя, внимающего скромному мнению геймеров-писателей, начертанному дрожащей после затянувшихся праздников рукою на тонкой, как обертка новогоднего подарка, бумаге газеты, нежно и уверенно поддерживаемой руками благосклонного читателя, внимающего... Стоп, кажется, я это уже говорил. Словом, и вам всего наилучшего в новом году!

Желаю "ВР" в наступившем году больше хороших материалов, интересных статей и рубрик. Кстати о рубриках...

Трудно не заметить, что рубрика "Новинки локализаций" начала сдавать позиции. В прошлом (декабрьском) номере она вообще пропала. Прах к праху, пепел к пеплу... Конечно, возможно, это только перерыв в ее работе, но я считаю, что эту рубрику ни в коем случае нельзя сокращать (тем более убирать). "НЛ" дает жизненно важную информацию для геймеров. Она экономит наши деньги, сберегая от неудачных покупок. Например, когда вышла локализация Oblivion, из "НЛ" я узнал, что речь героев не была переведена, и решил подождать. А вот с "Золотым Изданием" было уже все в порядке — это я тоже узнал из "НЛ". Кроме того, в данной рубрике часто есть короткое описание самой игры, которое полезно при отсутствии полноценного обзора. А сколько было смешных рецензий с оценками ниже 5, когда автор "разносил" разработчиков и локализаторов. Итак, я считаю, рубрика нужна. Думаю, многие читатели меня поддержат.

В том, что "НЛ" — нужная рубрика, ни у кого в редакции сомнений нет. Уменьшение объема "НЛ" имеет чисто технические причины, которые мы стараемся как можно быстрее устранить.

Касательно игр "ниже среднего". Из газеты совсем пропали нужные, на мой взгляд, обзоры "отстойных" игр. Их главной целью было не столько донести информацию об игре, сколько развлечь читателя и, опять же, предупредить о низком качестве продукта. Предлагаю ввести "Отстой-Парад" на звание самой худшей игры месяца. Тем более, судя по гневным письмам, народ вполне созрел, чтобы пригвоздить к столбу позора нерадивых разработчиков таких "шедевров". За такое хорошее дело газете вполне могут поставить памятник еще при жизни с надписью "От благодарных геймеров", которые спасут свое время и деньги.

Не памятник нужно ставить, а за вредность молоко давать!

Плохих долгожданных игр, на самом деле, не так уж и много. Основная масса треша — это малобюджетные проекты, которые никто особо не ждал и никто не стремится покупать. В Беларуси такие игры отсеивают сами продавцы: они их просто не заказывают. Что же до долгожданных провальных проектов, то они обычно оказываются не полным отстоем, а середняками на 6-7 баллов. Обзоры таких игр регулярно появляются на страницах "ВР". Наконец, о некоторых плохих играх мы вкратце рассказываем в рубрике "Новинки локализаций". Причем часто оказывается, что написать о них более подробно просто невозможно: нечего писать — и точка.

Далее. По моему мнению, "Своя колокольня" не оправдала возложенных на нее надежд. Она утратила популярность и потому была наполовину захвачена обзорами кино. На мой взгляд, это произошло из-за того, что слишком часто обзоры в ней являлись менее качественным вариантом обычных обзоров "ВР", публикуемых ранее на те же игры. Что это за "Своя колокольня", если взгляд с нее совпадает со взглядом авторов "ВР"? Зачем повторяться? Я предлагаю тщательнее отбирать рецензии в эту рубрику или отказаться от нее вовсе.

Отказываться пока не будем, но объем сократим и посмотрим, что из этого получится.

Еще одна мысль на ваш суд. Мне показалось, что за последнее время в "ВР" ослабла связь с читателями. Единственным мостиком осталась "Наша почта". Поэтому вместо почивших "Блица" и Vox Populi я считаю необходимым ввод новых "народных" рубрик. Мое предложение: на развалинах "Своей колокольни" основать клуб геймеров, в который читатели будут присылать свои нестандартные варианты прохождения игр, информацию о "пасхалках" и забавных багах, на которые они наткнулись. Просто своеобразный обмен опытом и геймерскими байками. Создание подобной рубрики обусловлено теперешней популярностью игр с "открытым миром" (S.T.A.L.K.E.R., Fallout 3, GTA 4 и др.), где количество вариантов прохождения не поддается подсчету. На мой взгляд, такая рубрика повысит активность читателей и сделает газету еще интереснее.

Не беспокойтесь, по этой части у нас все схвачено.

Во-первых, почившие интерактивные рубрики не потеряны навсегда, а просто усыплены до тех пор, пока у вас, читателей, не появится желание наполнить их материалом. Желания редакции обычно не достаточно. Показательный пример — рубрика "Вопрос-ответ", которую мы пытались реанимировать в 2007 году. Не получилось: вопросы по-прежнему приходят по одной штуке в месяц, да и те банальные — типа "У меня не запускается пиратская халфа!!".

Второе: можете заметить отличие почившего "Блица" и Vox Populi от живой "НП" и "Своей колокольни". Вторые требуют от читателей последовательно и подробно высказывать свою продуманную точку зрения, в них присутствует некоторая планка качества материала. За счет этого содержимое "НП" и "СК" интересно не только тем, кто его написал, но и другим читателям.

И третье: совсем не обязательно создавать постоянную рубрику, чтобы опубликовать интересный материал. Пишите, а мы уж разберемся, где найти свободное место.

Вот такие "новогодние" пожелания. Буду рад узнать ваше мнение на этот счет. Год только начинается и сулит большие надежды на лучшее. Впереди новые события, новые игры, а значит, будет, что обозреть, будет, во что поиграть! Еще раз всех с Новым годом! До новых встреч!
С уважением, Adler.

До новых встреч, и да сбудутся ваши прогнозы!



ctacb3@tut.by

Привет всей редакции "ВР" и Ануриелю персонально!

Спасибо! Ануриель теперь с приветом и очень гордится этим.

Давно хотел написать письмо в "Нашу почту" и даже делал наброски, но, по-видимому, из-за лишней мнительности считал свои мысли недостаточно аргументированными, да и законченного мнения у меня не было. Теперь же имею смелость встрять сразу в два давних (и, возможно, набивших оскомину) спора и подкрепить свои мысли примерами из своей игровой практики.

Первое. В "НП" уже много раз писалось о "душе" игр. В рассуждениях читателей на эту тему меня смущало отсутствие системности в определении факторов, которые влияют на наличие/отсутствие в играх "души". Сюжет, графика, геймплей — это все хорошо и очень важно, но всерьез решать, что из этого важнее для атмосферности игры, — это как решать, что важнее для жизнедеятельности человека — голова, сердце или хво... э... ноги. Ясно же, что, отняв хоть один компонент, мы получим что-то неполноценное. Дело осложняется и личными вкусами и предпочтениями играющих. Может, кто-то и скажет, что у GTA есть душа, но только не я. Поиграв во множество хороших и нехороших игрушек, я сформулировал для себя критерий "душевности" и качества игры: геймплей дает тебе возможность совершать зло (с точки зрения общечеловеческих ценностей), но ты этого не делаешь, потому что на душе становится мерзко. Ну, а если не проникся игрой, то и к персонажам будешь относиться лишь как к разноцветным пикселям на экране. В тех же TES 3-4 персонажа были для меня вроде собеседников в аське или на форуме, т.е. "почти реальными", несмотря на то, что я хорошо изучил игровой редактор и разобрался в механике ИИ этих игр. А в GTA я без зазрений совести давил модельки людей, потому что они и были не более чем моделями, одетыми в текстуры. А у кого-нибудь другого все было наоборот (и я с такими людьми знаком). Налицо колоссальное влияние личности играющего на "одушевленность" игрушки, на порядок превосходящее влияние всех этих сюжетов, график, геймплеев. Все эти творческо-технологические прибамбасы — не более чем свеча зажигания. Топливом в любом случае будет личность игрока. Это было всего лишь ИМХО.

Обожаю четкие критерии и формулировки, поэтому, имхо, это "имхо" весьма ценное. Во-первых, обычной статистикой можно на этапе бета-тестирования предсказать, будет ли игра душевной и поднять уровень душевности в ее битах. Во-вторых, интересно применить эту точку зрения к MMORPG, которые для многих непонятным образом оказываются более атмосферными, чем одиночные игры. Ведь если в TES 3-4 персонажи похожи на собеседника в "аське", то в MMORPG они фактически являются собеседниками в чате или через TeamSpeak.

Очень рад, что в теме душевности игр можно не только переставлять запятую в фразе "сюжет не главное геймплей", но и сказать нечто действительно новое.

Второй вопрос, который я хотел бы затронуть, был озвучен в декабрьском номере "ВР" товарищем LanceSLaM'ом — насчет того, что игры формируют характер, и о природе "доброго" поведения в играх. Мысли были высказаны интересные, но, на мой взгляд, слишком однобокие и обобщенные. Любой из нас найдет им контраргументы (навскидку, припоминаю "малого" с метр ростом, который радостно верещал на весь компьютерный клуб от фонтанов крови в сетевом шутере — вот уж кто с младых лет "забил болт" на все эти рассуждения о добре и зле).

ИМХО, не владая в частности, точно на эту тему можно сказать лишь одно: если игра и не оказывает заметного влияния на характер, то уж точно позволяет узнать этот самый характер получше, узнать, на какие действия ты можешь пойти в нестандартной ситуации, какое решение тебе будет психологически проще принять в случае чего. К примеру, в том же "Море" я десять раз думал, перед тем как напасть на какого-нибудь персонажа, и чаще всего отказывался от плохих намерений, искал более хитрые и мирные пути решения квеста, при этом проявляя склонность к клептомании (но в жизни — ни-ни :)). "Косморейнджеров" очень хотел пройти пиратом (кто играл, тот знает, какая это интересная и сложная задача), но сдался после пятого ограбленного торговца: очень уж совесть мучила. В общем, игры помогли мне узнать порог чувствительности доброй части моей души, и конечный мой психологический портрет во многом не совпал с тем, что я думал о себе ранее.

Используя слова LanceSLaM, можно сказать, что "малой" в клубе хотел увидеть "себя-злого" в противовес своей повседневной, возможно, навязанной и вынужденной, доброте. Не считайте, что в этой крайности он останется навсегда.

Если бы сидение за игрой составляло основу жизни человека, мы могли бы рассуждать о том, насколько игра влияет на его характер. Обычно впечатление от игры совершенно проносится мимо и забывается. Реже мы успеваем его различить и что-то узнаем о себе. В отдельных случаях игровое "Я" компенсирует, "подпирает" наше мировоззрение с какой-то стороны. Ну а полностью родился и вырос в виртуальности один только Нео.

В заключение хочу еще раз подчеркнуть, что все вышенаписанное — ИМХО и может быть неприменимо для многих других игроков. На сим закончу. Долгих лет жизни "Виртуалке" и почтальону! Спасибо, что выслушали.

Когда пишешь с себя, не может не получаться "имхо", однако только высказывание этого "имхо" позволяет нам понять что-то общее. Спасибо за умные мысли и всего вам хорошего!

***

Мы, геймеры, чувствуем, как внимание разработчиков старается проникнуть в наши души, чтобы лучше нас понять или чтобы лучше нами манипулировать. Давайте попробуем увидеть сами, что мы хотим от игр, чем они нас "цепляют" и что нас в них раздражает. Заметите что-нибудь интересное — пишите, нам всем будет интересно ваше мнение прочитать.

Артем Дыдышко aka Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

Вниманию читателей!

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 25 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

Цены на I полугодие 2009 года

		1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»	инд. 63208	4330 р.	12990 р.	25980 р.
	вед. 632082	6329 р.	18987 р.	37974 р.
«Виртуальные радости»	инд. 63160		4000 р.	8000 р.
	вед. 631602		5877 р.	11754 р.
ж-л «Сетевые решения»	инд. 75090			3530 р.
	вед.750902			6169 р.

ОБЗОР

Need for Speed: Undercover

Жанр: *аркадный автосимулятор*
Разработчик: *EA Black Box*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Need for Speed, серия Juiced*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Pentium 4 3ГГц или Athlon 64 3200+; 512Мб ОЗУ; видеокарта с 128Мб ОЗУ; 6,6Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Core 2 Duo 2,5ГГц или Athlon 64 X2 5200+; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 6,6Гб свободного места на жестком диске.*

Серия Need for Speed является одной из самых известных и популярных гонок, если не считать сугубо консольные хиты типа Grand Turismo. EA всегда старалась следить за последними веяниями моды, каждый раз изменяя концепцию игры. По-настоящему революционным проектом для серии стал Underground за номером один. Серийные машины вместо суперкаров, городские улицы против надоевших пустынных хайвеев, да и тюнинг оказался очень удачной идеей. Затем последовала вторая часть, где появился целый мегаполис, но... в ней было нечем заняться. Потом приехал Most Wanted, добавивший в игру полицию, "живое" видео и песочную цветовую палитру вместо черных унылых улиц Underground. После отличного Most Wanted NFS: Carbon стал огромным шагом назад: появились никому не нужные напарники, снова все черное и темно-серое, а Autosculpt на поверку оказался бесполезной тратой времени. Осень 2007-го года ознаменовалась выходом ProStreet, который перевернул франшизу с ног на голову. Он показал, что даже в аркадных гонках можно сделать более-менее реалистичную физику, плюс появились долгожданные повреждения "железных коней". Правда, аварии почти никак не сказывались на управлении: авто просто ехало медленнее.

После этого у EA был выбор — клепать игры типа Underground или продолжить идеи, начатые в ProStreet, и увести серию в симуляторы. Разработчики выбрали промежуточный вариант. Физику и повреждения последней части перенести в мир Most Wanted, где по-прежнему есть полиция, разборки стритрейсеров и прочее. Но не получилось.

Без Вина Дизеля

Завязка сразу же вгоняет в уныние. Вы — полицейский под прикрытием, ваша цель — посадить за решетку уличных лихачей, которые воруют машины и на них же соревнуются. История как две капли воды похожа на сюжет "Форсажей". Больше, в принципе, о сторилайне сказать нечего. Он никогда не был сильной стороной серии, но в том же Most Wanted подавался на куда более высоком и качественном уровне. Сравнения с MW избежать, увы, невозможно — хотя бы потому, что он гораздо лучше Undercover. Даже через три года после своего выхода.

Для любого рейсинга важен именно процесс гонки, а не количество бамперов и спойлеров в магазине. В Undercover геймплей скучен донельзя. Нам снова предоставили целый город, но от этого ничего не изменилось. Больше не нужно ездить из одного конца карты в другой: достаточно нажать клавишу Tab — и игра запустит заезд, который ближе всего к вам. Типов гонок мало, более того, они практически идентичны. В "Угоне машины" и "Разрушении" от вас требуется только одно — уйти от полиции, нанеся как можно больший ущерб городу. В кольцевых гонках и спринте суть не менялась годами: просто пересеките финишную черту первым. В "Отставании" нужно около минуты продержаться в лидерах; вы сами выбираете маршрут, а соперник гонится за вами "змейкой". "Отрыв" практически копирует "Отставание", только здесь вам необходимо опередить соперника на 1000 футов.

Тюнинг стал примитивнее. Все по старинке: ковши, воздухозаборники, выхлопные трубы и все в том же духе. Настройка технических характеристик "под себя", как это было в ProStreet, теперь ни на что не влияет, а деталей стало гораздо меньше.

Единственное, чего еще не было в серии, — это прокачка персонажа. Правда, "прокачка" — это слишком громкое слово для сего нововведения. По мере прохождения водитель получает навыки, за что даются улучшения для автомобиля. Это могут быть подвески, шины, трансмиссии, а также увеличение показателей максимальной скорости, управляемости или ускорения. Самое интересное, что они повышаются сами: на экране в виде таблицы отображаются апгрейды. Зачем это надо, непонятно.

ProStreet + Most Wanted?

Гонки скучны. Физика машин вновь изменилась, но в худшую сторону. Автомобиль стал очень дерганым: его бросает от одного края дороги к другому, а вписаться в крутой поворот при помощи ручного тормоза практически нереально. Если в ProStreet можно было поэкспериментировать с "перегазовкой", чтобы сорвать ось, или с "принципом маятника" для вхождения в повороты под девяносто градусов, то разработчики Undercover, похоже, о таких вещах вообще не слышали. Машина, как во времена Underground, напоминает кусок мыла на дороге: работы подвески не видно. Единственный нюанс, которого раньше не было: теперь, если вы затормозите, задний ход включится не после полной остановки автомобиля, а до нее. Результат: обороты достигают максимальных значений на тахометре, и из-под колес вырывается дым, который стал заметно хуже, чем в том же ProStreet. Повреждения, впервые появившиеся в прошлогодней инкарнации, кошмарные. Более того, если в предыдущей части серии они оказывали хоть какое-то влияние на поведение автомобиля, то здесь ничего такого нет и в помине: у машины только два состояния — "едет" и "не едет". Переход ко второму варианту, кстати, сопровождается корявым slo-mo.



Из-за такого количества надписей дороги почти не видно.


Искры пришли к нам прямиком из Underground.

Погони от полиции перекочевали прямиком из Most Wanted, но теперь они стали скучнее. Нет того азарта и напряжения, какие были, когда за вами гналась половина полицейских машин города с парой вертолетов. В Undercover появились места, где находятся подвешенные грузы на кранах, хрупкие колонны и тому подобные интерактивные штучки. Если вы зацепите одно из таких препятствий, оно с треском упадет на едущие за вами машины. Это и есть самый простой способ уйти от полиции. Во время обычных заездов служители закона лишь изредка пускаются в погоню за нарушителями.

Движок остался прежним, но графика стала не в пример хуже. Если машины смотрятся еще более-менее прилично, то глядеть на одинаковые картонные небоскребы невозможно. Освещение — странное: солнце светит настолько ярко, что порой задумываешься о том, чтобы играть в солнцезащитных очках. Переход от



А вот и повреждения. На управляемость они вообще никак не влияют.


Дым, по сравнению с прошлой частью, стал заметно хуже.

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Far Cry 2

Вышедший в 2004 году Far Cry произвел эффект разорвавшейся бомбы, ведь никто не ожидал от молодой команды такого замечательного проекта. Весь мир замер в ожидании Half-Life 2 и DOOM 3, но на сцену явился ОН, и любители шутеров погрузились в тот виртуальный мир всерьез и надолго. По тем меркам отличнейшая графика, ураганный геймплей, антураж тропических островов сделали свое дело, Far Cry стал хитом.

Шло время, Crytek поссорилась с Ubisoft, и известный тайтл отошел к издателю, а Crytek анонсировала великий и ужасный Crysis. Разработкой же Far Cry 2 занялась команда Ubisoft Montreal.

Итак, перейдем собственно к игре. Под наш контроль попадает наемник или наемница (в начале можно выбрать главного героя, но разницы между ними практически нет), заброшенный в жаркую Африку, раздираемую гражданской войной, для убийства торговца оружием по имени Шакал, но наш протеже заболевает малярией, с коей нам придется бороться при помощи лекарств. Сюжет поначалу кажется скучным, но ближе к середине он становится в разы интереснее.

Первое, что бросается в глаза, — это свобода действий: вы вольны ехать куда угодно и делать что угодно. Можно выполнять задания фракций, коих тут две: ОФОТ и СНС; особняком стоят повстанцы, которые за выполнение своих заданий будут снабжать нас лекарствами; также мы будем заводить друзей, которые могут и из-под пуль вытянуть, и задание дать. Что касается заданий, то они откровенно скучные: поди туда — принеси то, или поди туда — убей того или разрушь чтонибудь.



Перейдем к средствам передвижения, ведь не пешком же ходить по Африке. Их тут три вида: наземный (различные автомобили, среди которых были замечены две лицензированные модели Jeep), водный (представлен двумя лодками) и воздушный (параплан, только толку с него мало, ибо лететь его сложно, да и летит недалеко).

Сам геймплей получился отменным: постоянные перестрелки, взрывы, горящие поля и путешествия на транспорте. Езда начинает приедаться к середине игры, ибо раскатывать приходится много, а на пути встречаются постоянно респавнящиеся солдаты на блокпостах. Частью геймплея также является физика, которая просто супер. Вот пример: кидаешь гранату под навес, где спрятались супостаты, а он обрушивается прямо им на голову; или бросаешь "лимонку" в ящик с патронами, а он взрывается — и пули летят в разные стороны, или оторванные от деревьев ветки летят строго по направлению ветра. Также отдельно хочется отметить огонь, который распространяется также по ветру. При удачном стечении обстоятельств можно сжечь вражескую базу, на которой щедро расставлены бочки с горючим, баллоны с пропаном и сжатым воздухом.

Оружия в игре где-то около 30 моделей. Их и улучшения к ним мы будем открывать за алмазы, которые можно получить за выполнение некоторых заданий или просто найти. С собой можно носить только три вида оружия: дополнительное (пистолеты), основное (автоматы и снайперские винтовки) и специальное (пулеметы, базуки, миномет, огнемет и др.). Привычного перекрестья прицела в игре нет, поэтому для прицельной стрельбы нужно зажимать правую кнопку мыши. Следуя за S.T.A.L.K.E.R., разработчики также ввели износ оружия, поэтому "пушки" приходится постоянно менять, иначе заклинит в самый ответственный момент или, того хуже, разорвется в руках. Враги в игре также не тупые: они обходят с флангов, стреляют метко, прячутся среди растений, только почему-то гранат не бросают.

Графика в игре выполнена на отличном уровне. Не Crysis, конечно, но тоже очень и очень неплохо. Красиво

тени к свету выполнен на уровне какой-нибудь Juiced, причем первой ее части. Эффект плавных теней несколько лет назад нигде не использовался, но теперь, по идее, все должно быть в норме. Но не тут-то было: в Undercover они порой появляются и исчезают сами по себе. В это трудно поверить, но графика — традиционно сильная сторона серии — здесь чуть ли не самая слабая составляющая. Зато "живое" видео выполнено на должном уровне. Единственное нарекание — камера порой выбирает не самые удачные ракурсы.

Саундтрек, прямо скажем, ужасен. Музыка совершенно "не в тему", а исполнители совсем неизвестные. Зачем, спрашивается, во время ожесточенной погони от полиции игра предлагает нам послушать рэп?.. Звуки моторов — единственное, что Black Box не испоганила в этом году. А вот визг покрышек ненатуральный, не говоря уже о столкновениях.

Это не поддается объяснению, но EA умудрилась испортить даже интерфейс. Вся проблема заключается в обилии надписей. Зачем сообщать тридцать шестым кеглем, что вы отстаете на 0,56 секунды? Можно подумать, вы не видите машину соперника прямо перед собой...

Что случилось с Black Box в этом году, не понятно. Попытка скрестить какой-никакой реализм ProStreet и полицейские погони вместе с целым городом должна была внести в игру азарт и напряжение, но никак не уныние и разочарование. По словам представителей EA, Undercover — последняя часть серии, которая создавалась за один год. Возможно, это и хорошо: лучше меньше, да лучше.

Станислав Иванейко

РАДОСТИ

Красивейшие ролики

ГАДОСТИ

Ужасная графика
Отвратительный саундтрек
Примитивная физическая модель
Повреждения не отражаются на поведении машины
Сюжет практически отсутствует

ОЦЕНКА

4.5

ВЫВОД

Главный, наряду с Far Cry 2, провал года. Чем играть в Undercover, лучше запустите Most Wanted или ProStreet.

смотрится игра света и тени, колышущиеся на ветру ветки или пробивающийся сквозь плотные кроны деревьев солнечный луч. Да и движок оптимизирован неплохо: чтобы играть на максимальных настройках, достаточно 2Гб памяти и видеокарты класса GeForce 9600GT. Звук не отстает от всего остального: враги общаются на африканском языке, да и африканские напевы помогают окунуться в атмосферу жарких саванн.

Far Cry 2 — это проект, показывающий, что гибель компьютеров как игровой платформы не намечается в ближайшее время.

Оценка: 9,5

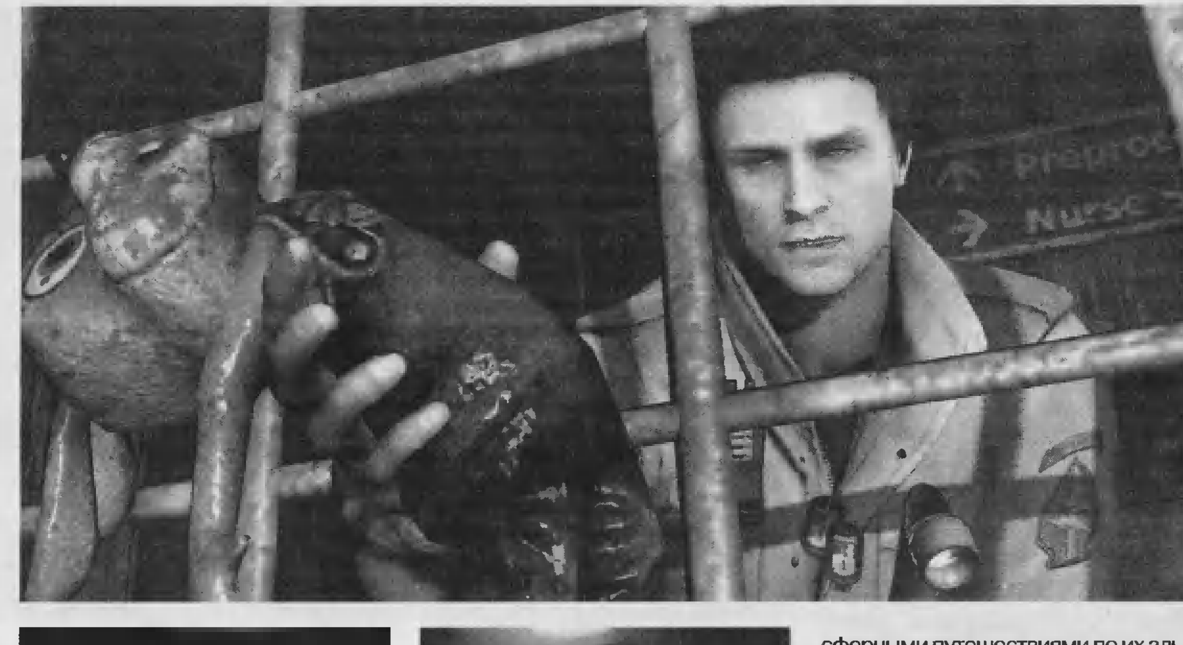
Вывод: Отличнейший шутер, не лишенный недостатков, хотя сказать, что игра оправдывает название, нельзя: от прошлой части здесь остались лишь шикарные пейзажи тропических лесов. Far Cry и Far Cry 2 — абсолютно разные игры. Некоторые посчитают это недостатком, другие, напротив, достоинством, а я посоветую не спорить, а поскорее окунуться в неповторимую атмосферу солнечных саванн.

Amatid

ОБЗОР

Silent Hill Homecoming

Дотошная проработка персонажей и внимание к сюжетным мелочам — основополагающие элементы для серии Silent Hill. Местная игровая механика зубодробительного экшена и льющегося через край действа не предусматривает — и по-настоящему увлечь пользователя может лишь притягательная, тщательно выверенная атмосфера, умело поставленные кат-сцены и оригинальные головоломки. Ребята из Double Helix Games, которым по неизвестным причинам была поручена разработка Homecoming, сочли необходимым изобрести велосипед, выдвинув на авансцену неуклюжий экшен, а все остальное поставив на третий план.



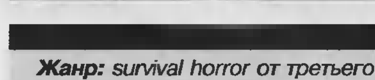
Silent Circus

Прибыв домой после лечения в госпитале, военный Алекс Шепард не узнает родной Shepherd's Glen. Некогда процветавший и многолюдный туристический городок на берегу озера Толука опустел, его широкие улицы окутал непроглядный туман, отец с братишкой исчезли, а мама сошла с ума. Завязка хорошая и является самым сильным и атмосферным эпизодом в игре, но вся остальная повествовательная часть — это слегка перекроенная история Silent Hill 2 с вкраплениями сомнительных сюжетных находок из экранизации Кристофа Ганса.

Главная проблема Homecoming — это "плоскость" и обыденность персонажей. Фантазии и мастерства Double Helix хватило лишь на темнокожего пончикоеда-полицейского с дробовиком, доктора-очкарика, режущего себе вены скальпелем, да чопорного солдафона с непробиваемой физиономией (отец Алекса). Всех женщин девелоперы одарили пухлыми губами и гулькой или хвостиком на голове. Льющийся из их уст бесконечный поток штампованных фраз никакой смысловой нагрузки не несет и подходит, в целом, под определение "порожняк". При разговоре с NPC, кстати, теперь предоставляется возможность выбора произносимой реплики. Правда, толку от этого нововведения мало: на итог оно не повлияет.

Расположение игры на временной шкале определить крайне трудно — и создается впечатление, что сценаристы пытались впихнуть в проект как можно больше узнаваемых моментов и героев без оглядки на их уместность. Ставший звездой франшизы Пирамидоголовый, скрипя исполинским ножом и красуясь спортивным торсом, эпизодически мелькает на экране лишь потехи ради, безо всяких на то мотивов и оснований. Не менее странно смотрятся и сюжетные заимствования из экранизации Silent Hill. "Smoke? Fog", — неуверенно заявляет Алекс, намекая на связь с кинолентой. Апофеоз бреда — момент появления агрессивных мужчин-шахтеров в противогазах. Игра по мотивам фильма, снятого по мотивам игры, — звучит забавно.

Сование рук в неопрятного вида отверстия, беготня по длиннющим коридорам-лабиринтам, перетягивание закрывающих проход шкафов из угла в угол и понатыканные повсюду решетки — беззастенчиво позаимствованные в полном объеме у Silent Hill 2 решения.



Жанр: *survival horror от третьего лица*
Разработчик: *Double Helix Games*
Издатель: *Konami*
Похожие игры: *серия Silent Hill, The Suffering*
Системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб памяти.*
Рекомендуемые требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб памяти.*

Killing Time

Не менее серьезные изменения коснулись и геймплея. Динамическая камера была купирована и заменена классическим видом от третьего лица, что напрочь перечеркнуло былую атмосферность и кинематографичность, хотя и сделало управление более простым. Облегчит задачу и кособокий баланс: существенного урона рядовые враги нанести не способны, а локации завалены аптечками и "хелс-дринками". Новая боевая система неплохая, но сумбурная и слишком непредсказуемая. По нажатию на Shift Алекс принимает боевую стойку, а камера перемещается в сторону и демонстрирует сражение в выгодном для вас ракурсе. Судорожное кликанье мышью, чередуемое с ударами по пробелу, — смертоносное для большинства врагов комбо. Правда, стоит пропустить хотя бы один удар, как отбиться от града обрушившихся на вас оплеух становится невозможно. Нападают недруги зачастую группами, но количество их роли не играет: пока Алекс "закликивает" первого супостата, второй благородно стоит в стороне, дожидаясь расправы. Акцент сделан на холодном вооружении — трубах, ножах, топорах, — и с огнестрельными образцами обращаться придется, к счастью, очень редко. При прицеливании камера подлетает к плечу, слишком сильно сокращая угол обзора, что, вкупе с не самым отзывчивым управлением, делает умерщвление врагов посредством ружей и револьверов процессом утомительным и не очень приятным.

Выполнены монстры подобающе: они вычурные, гротескные и достаточно отвратительные. Часть из них — это малость перерисованные уродцы из предыдущих игр серии (например, подгнившие псы или здорово походящие на неповоротливых Closer'ов Siam'ы). Другим же облик достался из киноленты Кристофа Ганса: это безликие медсестры в коротком халатике с нескромным декольте, шагающие ломаной походкой, да угрюмо рычащие и плюющиеся кислотой Asphyxia. Немногочисленные дебютанты смотрятся скромнее и интерес собой представляют малый. Лучше всего в Homecoming выглядят боссы, схватки с которыми могут здорово озадачить и потрепать нервишки. К определенной локации теперь не прикреплен обитающий только на ней вид врага: вся живность случайным образом разбросана по всему игровому миру, и тех же медсестер можно встретить как в больнице, так и в канализации.

Раздражаться по поводу трудных в решении головоломок более не придется. В большинстве случаев, сложность их не превосходит уровень Resident Evil 4. Найди ключ, дерни рычаг, сложи мозаику, покрути вентиль — исчерпывающий перечень стоящих перед Алексом логических задач. Самый трудный в игре паззл, учитывая факт отсутствия quick save и получасовой разброс между чекпоинтами, называется "найди точку сохранения". Квестовые упрощения несколько компенсируются более сложной архитектурой уровней и новыми возможностями главного героя: Алекса научили взбираться на высокие препятствия и пролазить через дыры в стенах и узкие проходы. Для открытия некоторых дверей теперь необходимо обзавестись определенным видом оружия, как это было в Condemned: забитую дверь отворит пожарный топор, хлипкую калитку на амбарном замке разблокирует стальная труба, а нож распорет затянувшую проход ткань.

Прогулки по обычным локациям, как и раньше, разбавлены атмосферными путешествиями по их альтернативным вариантам. Особенно примечателен новый эффект перехода между мирами: как и в фильме, со стен хлопьями осыпается жухлая краска, обнажая ржавый каркас, картинка приобретает красно-кровавый оттенок и прихорашивается эффектом зернистой пленки. В остальном же графика впечатление оставляет не самое приятное и находится чуть выше уровня Silent Hill 3 пятилетней давности, а в плане детализации персонажей даже уступает ей. Кат-сцены с участием Алекса — самые страшные в игре моменты: дубовая мимика, шамкающий рот, лошадиные зубы... Видимо, война оставила на главном герое неизгладимый отпечаток.

Не отличилась Homecoming и выдающимся саундтреком. Он, бесспорно, неплох, но очередного Theme of Laura или You're Not Here у Ямаоки не вышло. Большинство любопытных мотивов в роликах отчего-то обрываются слишком быстро, в то время как менее интересные композиции проигрываются часто и целиком.

Алексей Локтионов

РАДОСТИ

Хороший звук и саундтрек
Эффектный переход в otherworld
Пугающий внешний вид монстров
Изредка просыпающаяся фирменная атмосфера

ГАДОСТИ

Никудышная графика
Дубовая лицевая анимация в кат-сценах
Пустые диалоги "для галочки"
Упавшая сложность головоломок
Вторящий Silent Hill 2 сюжет
Незапоминающиеся герои
Неумело расставленные чекпоинты

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Homecoming, будучи лишь игрой "по мотивам", вряд ли придется по душе хорошо знакомым с серией людям, а сомнительные нововведения, не самый свежий движок и бородатый сюжет ставят под вопрос целесообразность приобретения Silent Hill: Homecoming. Даже провальная Silent Hill 4: The Room была куда более целостным, самобытным и увлекательным проектом.

ОБЗОР

Pro Evolution Soccer 2009

Прошлогодний прорыв Pro Evolution Soccer наконец-то убедил EA Canada в необходимости серьезных изменений в серии FIFA. Из основных отличий от предыдущих проектов линейки стоит отметить сильно похорошевшую графику и свежий взгляд на способы управления виртуальными игроками. Но в главном аспекте любого тайтла — геймплее — никаких серьезных нововведений обнаружено не было. Поэтому для того, чтобы остаться "на коне" и в этом году, разработчикам из Konami достаточно было не испортить свои наработки и грамотно перенести их в Pro Evolution Soccer 2009. Но они пошли дальше.



Один в поле не воин

Заметив, что режим Be A Pro, несмотря на сырость и непродуманность, получил довольно теплый прием среди любителей футбола, в Konami решили воспользоваться наработкой конкурентов, чтобы окончательно заткнуть их за пояс. Так на свет появился Become A Legend — главное достоинство PES 2009. Концепция мало отличается от таковой в FIFA: создаем футболиста и постепенно превращаем его из неопытного мальчишки в закаленного тяжелыми боями ветерана. Но вот реализация различается колоссально.

Свою карьеру мы начинаем в стане грозного клуба Babilayna CF, готовящегося к матчу с не менее могучим Athletic Club Salsabie. На эту игру пожаловали скауты из множества различных европейских и американских команд, готовые сразу же "подписать" перспективного юношу. На самом деле, от вашего выступления мало что зависит: даже при отсутствии малейших намеков на полезные действия с вашей стороны контракт вам готовы предложить и Manchester City, и Genoa, и другие крепкие команды, что в реальной жизни маловероятно. Выбирай — не хочу.

Но даже в самом захудалом Chievo Verona вас никто и близко не подпустит к основе сразу же после того, как вы поставили свою подпись в документе. Сначала надо доказать тренеру, что вы этого достойны. Вспомните, как в FIFA вас сразу ставили в первую "одиннадцатку" любой команды и через пару игр с радостью давали капитанскую повязку. Ну не бред ли? Здесь таким и не пахнет: хотите играть — зарабатывайте в поте лица уважение и шанс открыть счет официальным матчам в тренировочных спаррингах. В случае удачного выступления вы переводитесь в группу игроков, которые могут реально претендовать на попадание в заявку на ближайший поединок. Отличитесь и на этом этапе — тренер выделит вам место на скамейке и со временем выпустит на замену. Вот он, тот самый шанс закрепиться в составе! Воспользуетесь им — и задача минимум выполнена. А уж как будет развиваться ваша карьера дальше, зависит только от ваших амбиций и старания. Можете попытаться достичь мировых высот: завоевать титул лучшего игрока чемпионата или даже планеты, перебраться в топ-клуб, стать капитаном национальной сборной (да-да, тут вызывают защищать честь родины, выбранной вами при создании Альтер эго). А можете так и остаться не реализовавшим свой потенциал малоизвестным полузащитником или нападающим (другого не дано) и уйти на пенсию в 35 лет безо всяких достижений: никто вас силой тащить на "вершину" не собирается.

Само собой, навыки вашего подопечного не статичные, а постоянно развиваются, и вы властны над путями их развития. Хотите — "слепите" мощного и выносливого "опорника", хотите — быстрого и технichного нападающего. Система роста умений куда более логичная и реалистичная по сравнению с аналогом из FIFA. Тут

> ***Жанр:*** *футбольный симулятор*
> ***Разработчик:*** *Konami Digital Entertainment*
> ***Издатель:*** *Konami Digital Entertainment*
> ***Похожие игры:*** *серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer*
> ***Минимальные системные требования:*** *процессор уровня Pentium 4 1,4ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 128Мб ОЗУ; 6Гб свободного места на жестком диске.*

мы не просто раскидываем очки опыта по нужным скиллам, а прокачиваем их все, но с разной скоростью. У пользователя есть двенадцать очков, которые можно распределить по шести разным направлениям, объединяющим схожие навыки: техника удара, техника владения мячом, скорость, сила, баланс и выносливость. В зависимости от выбора, те или иные характеристики будут улучшаться в соответствующем темпе. На развитие неслабо влияет и то, насколько ваше место на поле совпадает с номинальным амплуа, то есть фланговый полузащитник будет развиваться медленнее, выступая на позиции оттянутого форварда, нежели если бы он играл у кромки поля. Вот почему следует внимательно выбирать клуб — благо, место, на котором вы будете играть, указано в контракте. Однако не ждите, что через два сезона будете управлять суперменом, забивающим как и откуда угодно: таких способностей не будет и в 30 лет. Все предельно реалистично.

Такими же словами можно описать и взаимодействие вашего подопечного с партнерами на поле. О цирке, что творился во время матча в FIFA, забудьте. Ваши одноклубники достаточно адекватны, чтобы не отдавать пас в неперспективные позиции по первому требованию: они порой и сами не прочь пробежаться десяток метров с мячом и взять игру на себя. Да и когда кожаный снаряд таки доберется до вас, особо не погеройствуешь, потому что соперники мяч отбирают "на раз-два": глазом не успеешь моргнуть, особенно в первое время. Есть, правда, один нехитрый приемчик: оппоненты наивны и легко ведутся на ложные замахи, спеша броситься под удар, что порой позволяет укладывать их на газон штабелями безо всякого физического воздействия. Но без хорошо прокачанной скорости этот способ нередко бесполезен, потому что настигают вас довольно быстро. В итоге, самая лучшая тактика — играть в пас, тем более что партнеры не гнушаются открываться и создавать себе пространство для маневра.

Без недоработок и нереализованных идей не обошлось. Например, ваш подопечный никогда не остается свободным агентом: если вы не переходите в другую команду, ваш нынешний клуб вне зависимости от вашего мнения продлевает контракт.

Непонятно и предназначение зарплаты, которую решительно некуда потратить — зато можно гордиться, что она выше, чем у какого-нибудь Тотти. Но это все довольно несущественно — просто надо же было хоть к чему-то придраться...

Сочетание всех указанных выше элементов делает одну очень важную вещь, выгодно отличающую Become A Legend от Be A Pro: оно вызывает сильные эмоции. Здесь чувствуешь себя именно винтиком в командном механизме, от которого зависит многое, но далеко не все, и понимаешь, что команда, в принципе, может обойтись и без тебя. Именно поэтому стараешься проявить себя как можно лучше, а каждый локальный успех или роковую ошибку принимаешь близко к сердцу. Каждый гол хочется отмечать не менее эмоционально, чем игрок по ту сторону экрана, а от случайного нарушения в собственной штрафной площади хочется рвать волосы на голове, ибо чувствуешь, что подвел команду. Игра не оставляет равнодушным — и за это Konami огромное спасибо.

А вот главное вложение денег японцев в этом сезоне — лицензированная Лига Чемпионов УЕФА — осталось в тени режима "Стань легендой". С момента анонса разработчики выпячивали грудь колесом и гордо заявляли, что сделают большой подарок всем любителям футбола, но на деле все несколько скромнее. За громкой афишей скрываются: гимн и видеозаставка турнира — раз, соответствующим образом оформленное меню — два, новые команды — три. Но даже в таком скромном наборе есть немало халтуры: появились отнюдь не все участники нынешнего розыгрыша. Нет ни главных ньюсмейкеров осени — БАТЭ и Anorthosis, ни немецких команд, да и английские дружины лицензированы лишь наполовину. Хорошо хоть про питерский "Зенит" не забыли.

Таким хитрым способом разработчики из Konami пытались отвести внимание геймеров от факта монополии FIFA на рынке лицензий, тем более что ситуация стала еще более удручающей. Помимо уже указанного отсутствия немецкой Бундеслиги и традиционно неправильно названных английских клубов (в этом году сия бесславная участь минула только Manchester United и Liverpool), PES отныне не может похвастаться полноценной испанской Примерой, в которой теперь лишь несколько клубов на сто процентов реальные. В общем, приверженцы серии от EA получили еще один повод позлорадствовать над бедными конкурентами.

Остальные режимы похвастаться изменениями не могут. Разве что в Master League появилась такая полезная функция, как скаутинг, позволяющая отслеживать состояние интересующих игроков и вовремя переманивать их в свою команду. Поработали разработчики и над мультиплеером, так что не упустите возможность засветиться на просторах Сети с собственноручно выращенным в Become A Legend игроком.

Оружие к бою!

Спросите любого фаната Pro Evolution Soccer, в чем их любимица никогда не уступала и не будет уступать конкурентам, и наверняка получите ответ: "В реалистичности происходящего на поле". Konami из года в год приближается по этому показателю к реальному футболу. Не стал исключением и 2008-ой. Основное геймплейное нововведение, как никогда сильно повлиявшее на игровой процесс, — пониженная скорость игры, особенно по сравнению со "сверхзвуковым" PES 2008. Отныне события на поле не превращаются в расстрел вратарей, а выглядят именно как упорная борьба. Игра сдала в динамике, но прибавила в реалистичности. Однозначно сказать, хорошо это или плохо, нельзя: общая скорость упала, но на фоне сравнительно неторопливых защитников сильно выделяются не растерявшие своих навыков Месси, Криштиано Роналдо и несколько других спринтеров. Такие спортсмены — козырные тузы в любой колоде, и противостоять им крайне непросто. Но вот остальным, более медленным, игрокам придется несладко. Обороняющиеся без особого труда отбирают мяч, блокируют удары и спуску оппонентам не дают, так что на первый план выходит грамотное взаимодействие с партнерами.









Искусственный интеллект прибавил по сравнению с прошлогодним PES и в плане тактики, поэтому большинство зон для атаки просто перекрыты, так что приходится напрягать извилины в поисках необычных путей в чужую штрафную. Осложняет задачу и то обстоятельство, что на флангах одноклубники играть не хотят: не делают забеганий вдоль бровки, да и в защите фланги обычно — больное место, куда ИИ постоянно дальними передачами забрасывает мяч и всячески треплет нервы. Для местных вратарей год тренировок прошел не зря: теперь они "тянут" почти все удары, порой вытворяя совершенно немыслимые вещи. Зато совершенно разучились выходить из ворот и теперь редко высовываются дальше вратарской площади. Словом, забить стало тяжело.

Но и в случае, если вы откроете счет, не спешите расслабляться. Компьютер научился жульничать, причем порой весьма нахально. Бывает, терзаешь-терзаешь защиту соперника, забиваешь-таки с энной попытки гол, а вражеский нападающий самым подлым образом в конце матча с лету в касание положит мяч в "девятку" — и все, плакали ваши три очка. К счастью, это происходит не слишком часто, но все равно раздражает.

Подливает масла в огонь и рефери, заучивший правила наизусть и педантично отслеживающий каждое ваше действие. Высунулись на ноготок ближе к чужим воротам, чем защитники соперника, — офсайд. Сыграли в мяч, но после этого зацепили и несущегося по инерции оппонента — штрафной и желтая карточка. Порой как раз такие штрафные, которые ни один нормальный судья в реальной жизни не назначит, и решают исход матча, потому что удары со "стандартов" все так же точно приходятся в "девятки" даже в исполнении средних игроков. Зато рефери уже не так часто становится на пути бегущего с мячом игрока, что радует.

Физическая модель изменений практически не претерпела, разве что был немного подкорректирован вес футбольного снаряда. Да и нечего тут подправлять: и так все как нельзя лучше. А вот визуально игра изменилась. Первое, что бросалось в глаза еще в ранних скриншотах и что стало бросаться в глаза еще сильнее после выхода FIFA 09, — отсутствие ярких красок, общая тусклость и мягкость света. Опять-таки, прибавление в реалистичности в ущерб зрелищности. Модели игроков, как водится, поднабрали в полигонах и стали еще больше похожи на свои прототипы. Не подкачала и анимация, на сто процентов отражающая индивидуальные особенности бега знаменитых игроков, например, Недведа и Пирло, и еще менее дерганая, чем раньше.

Со звуком у PES как были проблемы, так и остались. В очередной части в лучшую сторону поменялась только музыка в меню. А слишком громкие "хлопки" при пасах и ударах, тихие и неактивные болельщики — все перекочевало прямиком из PES 2008. Ну и комментарии, само собой. Скучно, банально, неадекватно. Представляете: пик эмоциональности у местных комментаторов приходится на фразу об окончании первого тайма! Плюс, они часто повторяются и совсем не в состоянии оценить действия игроков. А их аналитические способности и вовсе курам на смех. После великолепных комментаторов в FIFA 09 озвучку PES 2009 хочется просто отключить. Впрочем, делать этого не понадобится: она мало того, что убогая, так еще и жутко глючит. Парни у микрофона порой пол-игры могут молчать, а когда они что-то пытаются нам поведать, у них нередко "заедает пластинку" — и одна и та же фраза повторяется по сто раз. Цирк, да и только! Продолжая тему технической незавершенности игры, нельзя не отметить постоянные вылеты, сопровождающиеся скоропостижной гибелью сохранений при игре с высоким разрешением экрана. Впрочем, это легко лечится.

Кто с мечом к нам придет, от меча и погибнет

Достигнув такого же успеха, как Konami с PES 2008, сотрудники EA наверняка ушли бы в многолетний отпуск, оставив в студии нескольких человек для ежегодного выпуска одной и той же игры с обновленными составами команд и новой обложкой. Но в этом-то и разница между канадскими и японскими разработчиками: азиаты не только не забросили свою серию, но легко переиграли "электроников" на их же поле.

Тор

РАДОСТИ

Шикарный режим Become A Legend
Отличная графика
Реалистичный, с оговорками, геймплей
Хорошая анимация
Замечательная физика
Сильный ИИ

ГАДОСТИ

Мало лицензий
Убогий звук
Некоторые технические недоработки
Излишне строгий судья

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Несмотря на наличие отнюдь не мелких недостатков, это все еще лучший футбольный симулятор на Земле. А режим Become A Legend — главный и очень весомый аргумент в пользу столь высокой оценки.



ОБЗОР

Legendary

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Spark Unlimited*
Издатель: *Gamecock Media Group*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Похожие игры: *Turok, Turning Point: Fall of Liberty*
Мультиплеер: *Интернет, локальная сеть*
Рекомендуемые требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ.*
Официальный сайт игры: *http://www.legendarythebox.com/*

Как же легко можно обмануть покупателей! Придумали разработчики одну оригинальную идею — и все. Грифоны летают по Нью-Йорку, хватают машины и бросают в вас! На выставках редко обращали внимание на графику, которая была весьма посредственной, несмотря на Unreal Engine 3.0; физики, которая практически отсутствовала; и геймплей, который сводился к тотальному отстрелу нечисти. Какая разница, чего там нет! Ведь в Legendary грифоны бросаются автомобилями! И, когда игра добралась до прилавков, покупатели увидели совершенно не то, что ждали.



Это и есть тот знаменитый эпизод с грифонами.



Он нас так боится, что даже закрывает лицо руками.

Spark Unlimited до выхода Legendary была известна лишь по Turning Point: Fall of Liberty и паре консольных экшенов. Turning Point был весьма посредственным шутером, который затерялся среди множества блокбастеров. Legendary же начинается весьма бодро и, как это ни парадоксально, достаточно интересно.

Не Гарретт

В Legendary нам отводится роль Чарльза Декарда. Он — вор. Игра стартует в музее, куда он пробрался из, так сказать, профессионального интереса. Своими загребущими лапками он открывает ящик Пандоры (что это такое, пояснять, наверное, не нужно) — и, как только Декард прикладывает ладонь к сундуку, его рука становится красной, что, разумеется, наделяет Чарльза сверхъестественными способностями: сегодня это восстановление здоровья и что-то вроде суперудара. Тут же музей начинает рушиться, а напарница сообщает, что на улице творится черт те что. Выбежав на авеню и увидев "апокалипсис", начинаешь смеяться: десятки машин подлетают в воздух, а затем приземляются по той же траектории. Оказывается, в Нью-Йорке только два вида автомобилей — полицейские и такси, причем оба типа одной марки. Дальше о сюжете рассказывать невозможно: ни в одной другой игре вы не встретите столько клише. Ладно, не получилось у Spark Unlimited с сюжетом, так сделали бы геймплей приличный. Но не тут-то было.

Возвращение в XX век

"Шутер с приветом из 90-х" — вот определение Legendary. Всю игру вам предстоит ходить по разрушенным станциям метро, улицам и складам. Видов противников мало. Грифоны, какие-то зверушки, которые выползают из расщелин в земле, минотавры, спецназовцы — собственно, практически все. Убить их не представляет никакого труда: главное — целиться в голову. В проекте присутствует традиционная для "игр прошлого века" полоска жизни, которую убирают во всех современных тайтлах. Восстанавливается здоровье с помощью энергии, которая, в свою очередь, берется из убитых противников и представлена какими-то светящимися шариками.

Из доступного арсенала — несколько автоматов, пистолет и коктейли Молотова. Стрельба реализована ужасно. Стволы вышли слишком слабыми: нужно выпустить всю обойму из пистолета, чтобы убить рядового монстра. Враги сражаются числом, а не умением. Они бегут прямо под ваши пули, никогда не перезаряжаются и вообще ведут себя странно. Это касается как спецназовцев, так и тех, кто пришел в наш мир из ящика Пандоры. Иногда, к слову, попадаются ямы, из которых "выходит" нечисть. Эти дырки приходится заливать водой. Но откуда на станции метро вентили, которые отвечают за подачу H_2O? На улице же нужно стрелять в брандспойты.

Legendary — очень смешная игра. Как уже говорилось выше, первая сцена — апокалипсис в Нью-Йорке — сделана явно под впечатлением от аналогичной постановки из Alone in the Dark. Машины комично подлетают в воздух, грифоны изо всех сил пытаются поднять автомобили и с неимоверным усилием стараются попасть в вас. Дальше — больше. Через несколько часов игры в скриптовом ролике показывается, как три бравых спецназовца высаживаются из самолета футуристического вида. Нам, конечно же, нужно расправиться с ними. Но десантников оказывается пятеро, а не трое. Откуда взялись двое лишних?.. А когда по телевизору главгад пафосно вещает, мол, нам осталось недолго жить и все это "только бизнес", кажется, что это пародия на клише из всех шутеров. Но нет, на самом деле здесь все серьезно...

Legendary — это до жути заскриптованный линейный шутер. Все время вы должны ходить по тем тропам, которые проложили левел-дизайнеры. Если решите найти свой путь к цели — то увидите обрушенную стену дома, перевернутую машину, трещину в асфальте или что-нибудь в таком духе. Отчасти такой подход хорош тем, что заблудиться невозможно: после нескольких неудачных попыток пройти через "недозволенную" дорогу вы сходу научитесь определять, где пройти можно, а где — нет.

Тайтл создавался на Unreal Engine 3.0 — и разработчики отличились и здесь: убогая детализация, никудышные спецэффекты... И это в игре с движком, на котором созданы такие хиты, как серия Gears of War, BioShock, Unreal Tournament 3... Даже трупы и разбитые ящики со временем проваливаются в пол. И это, напомним, в конце 2008-го года.

Физика отсутствует как класс. Более того, иногда случаются баги, недопустимые ни в одной современной игре. На складе нам нужно перепрыгивать с одного движущегося контейнера на другой. Под потолком висят какие-то обломки. И если вы вовремя не спрыгнете с этого контейнера, то зацепитесь за препятствие сверху, проедете через ящик и упадете вниз. А чтобы забраться на какой-нибудь высокий уступ, вам придется составлять баррикады из ящиков. Забавно, не правда ли?

Звуки выстрелов перекочевали, опять же, из 90-х годов. Нет, даже из более раннего времени. После какого-нибудь Call of Duty 4: Modern Warfare, в котором каждый выстрел записан отдельно, слушать монотонный долдонящий звук стрельбы из Legendary будет тяжело физически.

Несмотря на массу недостатков, проект имеет, как ни странно, несколько преимуществ. Одно из них — высокая стабильность. На средней системе при максимальных настройках качества игра ни разу не выдала меньше 30 кадров в секунду. С другой стороны, тормозить тут нечему. Legendary Unreal 3 реализован слабее всего, если не учитывать недоразумений вроде Code of Honor или Hour of Victory. Еще к плюсам можно отнести небольшую продолжительность: меньше, чем за 10 часов, вы пройдете Legendary — и тут же удалите, никогда про нее больше не вспомнив.

У Spark Unlimited снова не получилось. Обладая превосходной технологией (Unreal Engine 3 как-никак) и довольно оригинальным сеттингом, они умудрились сделать шутер, в который играть вовсе не обязательно. Он застрял между Turning Point: Fall of Liberty — первым проектом студии — и Turok. Последний, кстати, может даже показаться интереснее. Играть, в принципе, можно, но не нужно: к концу года на прилавки легли всевозможные хиты и блокбастеры, а проводить досуг в компании с Legendary просто неразумно.

Станислав Иванейко

РАДОСТИ

Довольно оригинальная завязка
Стабильность работы

ГАДОСТИ

Ужасные звуки выстрелов
Физические баги
Графика никак не соответствует понятию "современная"
Банальность и вторичность

ОЦЕНКА

5.0

ВЫВОД

Вовсе необязательный для ознакомления шутер, который, к тому же, затерялся во времени. Выпускать игру, в которой исчезают трупы и герой проваливается в текстуры, сейчас как минимум некрасиво.

ОБЗОР

Hotel Giant 2

Популярный ранее жанр tycoon сейчас находится в глубоком кризисе. В основном он пополняется недопроектами типа "построй свой туалет" и редкими исключениями вроде CityLife. Именно поэтому каждый новый перспективный тайтл в этой области пристально разглядывается с надеждой отыскать то самое, что было в бессмертных играх покойной ныне Bullfrog.

Жанр: *tycoon*
Разработчик: *Enlight Software*
Издатель: *Nobilis*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Похожие игры: *Hotel Giant, серия Mall Tycoon*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,5ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,5ГГц; 768Мб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 2Гб свободного места на жестком диске.*



Наш сегодняшний пациент — Hotel Giant 2. В качестве экскурса в историю стоит заметить, что первая часть была как раз из тех безобразных проектов — очередных гвоздей в гроб жанра. Забегая вперед, сообщим, что в случае с сиквелом все обстоит гораздо лучше.

Как ясно из названия, геймеру предстоит взять на себя нелегкую ношу управляющего отелем и провести того по заковыристой дороге от захолустной ночлежки до фешенебельного заведения. Залогом успешного ведения дел в гостиничном бизнесе, по версии Enlight Software, является дизайн интерьера. За расстановкой диванчиков, кроватей и другой мебели игроку придется провести немало времени. Приятно, что авторы проработали данный аспект до мелочей: теперь номер можно обставить вплоть до выбора компакт-дисков. Также радует наличие специального генератора, который автоматически расставит всю необходимую мебель, а игроку останется лишь слегка подкорректировать детали. Понятно, что одной фурнитурой амбициозному бизнесмену не обойтись, придется позаботиться и о наличии в гостинице ресторана, магазинов, фитнес-центра и тому подобных увеселительных заведений. Не помешает и пара деревьев, несколько клумб да фонтан за внешним фасадом здания.

Второй немаловажной составляющей геймплея в подобных тайтлах является забота о комфорте и психическом состоянии клиентов, так что от постоянного нытья по поводу и без никуда не деться. Приходится скрупулезно и со всей старательностью, достойной лучшего применения, отслеживать прихоти каждого из постояльцев и своевременно их исполнять. В противном случае начнется отток капитала и падение престижа — а ведь мировой финансовый кризис нынче не щадит никого. Кроме того, постояльцами можно управлять на манер The Sims. Проект также полнится самыми разными "плюшками" вроде курсов повышения квалификации персонала и собственноручного составления спецпредложений. Мелочь, а приятно.

Порадовал Hotel Giant 2 и графикой. Убогую изометрическую картинку из первой части заменил полный 3D. Сразу видно, что дизайнеры потрудились на славу: каждая мелочь выглядит шикарно. Все вылизано до предела, лучше уже просто некуда. Очень приятно после нескольких часов игры откинуться в кресле и просто любоваться своим детищем, своим собственным Grand Plaza. Анимация, да и сами посетители также никаких нареканий не вызывают. Все красиво. Все чисто. Все в духе времени. Интерфейс также изменился в лучшую сторону. Он стал куда более интуитивным и понятным, но претензии по некоторым пунктам все равно присутствуют.

Главным минусом тайтла и, впрочем, жанра в целом, является с каждым часом нарастающая скука. Когда все тумбочки заботливо расставлены, постояльцы довольны, доходы зашкаливают, а в нашем распоряжении — целая гостиничная сеть, в игре больше нечего делать.

Слава Кунцевич

РАДОСТИ

Изящная графика
Следование канонам жанра
Приятные "плюшки"

ГАДОСТИ

Убогое обучение
Однообразный геймплей

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Редкий на сегодняшний день качественный представитель семейства "тайкунов". Все красиво, аккуратно и в целом неплохо. Лучше всего подойдет для того, чтобы расслабиться после отстрела зомби и глобальных битв за судьбу человечества. Рекомендуем.





ОБЗОР

Call of Duty: World

Зря или не зря создавался Call of Duty: World at War до конца не ясно. Modern Warfare год назад сорвал многочисленные овации — и не столько потому, что резко поменял антураж Второй мировой на современный, а скорее потому, что разработчики вдруг на сто процентов осознали, чем же является их детище и какие качества и особенности нужны ему для поддержания жизнедеятельности. Они собрали эти составляющие в концентрированном количестве, а смена декораций сработала как детонатор бомбы под названием Call of Duty 4: Modern Warfare. Его Величество скрипт, "рельсы" и респавн врагов с отличием отпели нам в прошлом году. Так стоило ли заводить новую песню?

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Treyarch*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Похожие игры: *серия Call of Duty, серия Medal of Honor*
Мультиплеер: *кооперативное прохождение, локальная сеть, Интернет*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта с 128Мб памяти; 8Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 1Гб ОЗУ, видеокарта с 512Мб памяти; 8Гб свободного места на жестком диске.*

Тот факт, что главной задачей пятой части знаменитого сериала являлся сбор денежных средств, думаем, не скроют ни разработчики, ни создатели франшизы — студия Infinity Ward. Последние отдали World at War на финальное замусоливание тематики Второй мировой, а сами взялись за работу над шестой инкарнацией CoD, которая обещает произвести такой же эффект, как Modern Warfare. Treyarch, в прошлом ответственная за так и не портированную на PC третью часть CoD и консольный CoD 2: Big Red One, а ныне являющаяся создателем World at War, отнеслась к поставленной перед ней задаче со всей ответственностью. Все карты были у компании на руках: нетребовательный движок четвертой части плюс время, которого отвелось гораздо больше, чем на весьма спорный Call of Duty 3.

Старый новый CoD

За время существования сериала ему было спето много дифирамбов, не скупились на слова и по поводу всех его спорных моментов и недостатков. Поэтому правильно будет сразу рубить с плеча: пятый Call of Duty представляет собой самую настоящую смесь первой и четвертой частей, являясь чем-то вроде ремейка. Но Treyarch не только перенесла в свою игру все хорошее, что было в CoD 1 и Modern Warfare, но и внесла в нее некоторые новшества, вполне способные оправдать пятерку в названии. Во-первых, обещания насчет более мрачной атмосферы были сдержаны. Картина происходящего действительно стала мрачнее как в прямом, так и в переносном смысле, отчего играть только приятнее. Благодаря какой-никакой физической модели, отрывающимся конечностям и жестокими скриптовым сценкам, то, за что мы так любим Call of Duty, обросло еще большими контрастностью и насыщенностью. А кровища из противников так и хлещет — и в кои-то веки нет ощущения, что ведешь огонь по картонным мишеням.

Если внимательно присмотреться к игре, то становится ясно, что антураж вновь изменился. Как странно это ни звучит, все действительно так, ведь мы знаем, что, невзирая на негативные возгласы фанатов, серия вернулась к тому, с чего начинала свой путь, т.е. к тематике Второй мировой. Но, несмотря на схожесть некоторых миссий с оными из предыдущих CoD, театр военных действий на японских островах придает игре новизны. Японские фашисты являются главной "фишкой" пятой части — и этот факт тоже сыграл особую роль в World at War.

На этом фантазия разработчиков постепенно подошла к концу. Сквозь тернии незначительных, но поглотивших игру обновок к нам на





at War

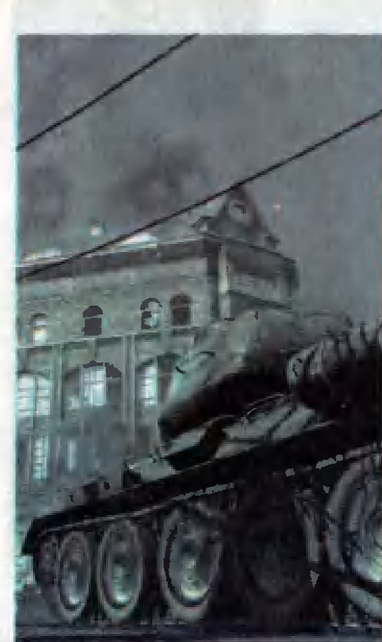
мониторы пробивается все тот же рельсовый, "от и до" заскриптованный дух Call of Duty. Более того, World at War сохранил и все недостатки, присущие сериалу. Все помнят знаменитые респавны врагов, доходящие до полнейшего абсурда: противники появляются из строго определенных точек и, если велят разработчики, прут на вас, пока вы не дойдете до текущей цели и тем самым не прекратите это безобразие. Полная линейность хоть и не является в полной мере недостатком, однако бессменно правит здесь до сих пор вместе со старой компанией классических невидимых стен и "коридорностью". Ну и куда же без принесшей успех серии заскриптованности всего и вся: по велению триггеров выбегают противники, происходят интерактивные сценки... Но в WaW все не так просто, как кажется на первый взгляд. На данный момент сериал находится в таком состоянии, когда после текущей части без глобальных изменений будет просто не обойтись. Infinity Ward наверняка поняли это задолго до выхода World at War и теперь вовсю ваяют следующий Call of Duty, о котором уже упоминалось выше. Но, по счастливому стечению обстоятельств, CoD: WaW оказался именно тем, что нужно, может быть, даже лучше того, что задумывали создатели. То есть они, конечно, знали, что делают, а именно новый CoD с минимумом нововведений и в основном ради денег, но все оказалось куда оптимистичнее: старый новый CoD вышел в правильное время, и все его недостатки вдруг резко обернулись в достоинства. Упрекнуть игру на данный момент практически не в чем. Играется CoD так же замечательно, как и раньше.



Banzai!

А это значит, что мы по-прежнему будем сломя голову бегать по чекпоинтам и проливать кровь тысяч фашистов. В этом нам поможет сильно увеличенный арсенал вооружения. Call of Duty 4 просто изобиловал стволами на любой вкус, и было бы нечестно вновь оставить нас у разбитого MP40 в компании с автоматом Томпсона, пистолетом-пулеметом "Стэн" и остальными, знакомыми по первым частям экземплярами. Поэтому почти все орудия смертоубийства того страшного времени обзавелись своими виртуальными аналогами в World at War. На этот раз выбор будет велик: от пресловутого "Токарева" и обреза до нашего главного гостя — огнемета. Последний помогает превратить и так до предела динамичные побоища в настоящий угар.

Динамика боев действительно сделала большой шаг вперед. А вот хорошо это или плохо — решать будет каждый для себя. Все дело в том, что схватки по своей концепции стали слегка напоминать прошлогоднюю Stranglehold. Пришли в комнату — выползла туча врагов. "Положили" всех, вышли на улицу — и путь нам преградила невидимая стена, исчезающая только после устранения очередной порции вражин. Лишь изредка встречаются моменты экшена "на ходу", когда мы бешено стреляем во все вокруг и при этом занимаемся пробежкой по выложенным с любовью рельсам. Все бы ничего, вот только из-за общей скоротечности игры неплохо было бы разбавить стычки стелс-моментами (привет миссии в Припяти из Modern Warfare). Иногда так и хочется взять передышку, прогуляться по захваченным фашистами строениям или оккупированным улочкам, а тут даже засесть в засаду редко удается: достанут пулями или гранатами. Японцы, чей характер ведения боя значительно отличается от немецкого, — действительно серьезные и хитрые противники. Они непременно заставят даже заядлого фаната Call of Duty, привыкшего без устали начинять свинцом глуповатых фрицев, учиться использовать приемы этих бойцов против них самих. Отряд японских воинов, вяло постреливающих по нам в ответ, может внезапно подняться из-за своих укрытий и с криком "Банзай!", выставив штыки винтовок вперед, рвануться и "положить" в ближнем бою всех наших напарников. При должной сноровке, научившись опережать несчастных мощным ударом ножа в сердце с ответным ехидным криком "Кавай!", получаешь истинное наслаждение. Однако ничто так не доставляет удовольствие при игре в CoD, как ее классические перестрелки. Компьютерные болванчики, правда, стали порой тупить так, что порой хочется кинуть себе гранату под ноги, дабы сохранить естественный ход событий. Когда выбегающий косяк противников не видит игрока в упор, просто диву даешься: куда только смотрели программисты AI?



Call of Beauty

Многие проекты сейчас имеют тенденцию быть загубленными мультиплатформенностью. Call of Duty: World at War — первая "мультиплатформа" в серии, и в связи с этим имело место легкое волнение за качество будущего продукта. Однако Treyarch, вопреки нехорошим мыслям, выдали очень качественную PC-версию, за что им большое спасибо. К тому же, их проект впервые с исполнительной точки зрения ничем не уступает оным от Infinity Ward, а в чем-то и превосходит их. Взять, например, графику. Посредством мелких косметических изменений картинка стала в два раза сочнее и, как следствие, очень радует глаз. Ну и главное счастье: игра осталась все такой же нетребовательной к ресурсам компьютеров, из-за чего очень многие смогут насладиться ее красотами. World at War, как и ее предшественнику, без раздумий присуждается первое место в номинации "Наибольшее количество fps в самой динамичной обстановке". Решение судей единогласно.



Относительно недавно появившиеся в серии скриптовые сценки остались все такими же стильными и здорово поставленными. Вот только их очень мало. Огромному количеству запоминающихся роликов из Modern Warfare WaW противопоставляет намного меньше. Вспомнить можно разве что первую миссию за советского воина Дмитрия Петренко, когда тот приходит в сознание в устланной трупами траншее. Словом, обидно за скудное количество постановок, особенно если учесть, что Treyarch все же научилась у Infinity Ward, как надо делать Call of Duty. Компенсацией можно посчитать стильные загрузочные ролики с документальными кадрами. Оскудело и количество героев, взглядом которых предстоит окинуть поле боя. На этот раз доступны лишь две кампании — за бойца Красной Армии и американского солдата. Но из-за перекочевавшей из четвертой части концепции мультиплеера никто не отберет у вас возможность создавать собственные классы, а заодно пользоваться перками, которые, как и раньше, делают многопользовательский режим еще более затягивающим. А на десерт — встречайте: забытый в CoD 4 Capture the Flag снова с нами, плюс добавлен новый режим War, в котором разрешено использовать военную технику.

К слову, не только на своих двоих мы проскачем игру: никуда не делись расслабляющие миссии на транспортных средствах. Отдавая дань адд-ону к первой CoD под названием United Offensive, мы вновь пролетим над океаном на боевом самолете, перемещаясь от одной турели к другой; только на этот раз перебежка поставлена в виде примитивных quick time events. А миссия на танке заставит вспомнить недавнюю Brothers in Arms: Hell's Highway, однако возможность подпалить из огнемета мечущихся под гусеницами вражеских солдат еще раз напомнит нам, кто хозяин на поле военных экшенов.

Что CoD грядущий нам готовит?

Call of Duty: World at War, безусловно, удался, но, несмотря на это, является лишь отголоском былой славы сериала: вместо смелых открытий четвертой части — лишь монотонное повторение пройденного. Можно воспринимать эту игру как угодно, в том числе и как выжимку денег из доверчивых покупателей, чем она также является. Но признаемся себе: как только появилась новость о том, что новый CoD сделает шаг обратно к WWII, сразу стало ясно, что второго Modern Warfare не будет. Так и случилось: заезженная тематика самой кровопролитной войны в мире вряд ли уже способна на большее. Вторая революция вполне может случиться уже в следующем году, ведь новый Call of Duty, над которым сейчас корпят родители серии, может оказаться... тем же, чем оказался Battlefield 2142, то есть игрой "про будущее". Будем ждать вестей от Infinity Ward, а заодно молиться на зов долга в футуристическом обличье: эти ребята умеют удивлять, и мы это прекрасно знаем.

В качестве P.S. Nazi Zombies

Помните бонусную миссию из Modern Warfare, что становилась доступной после прохождения основной кампании? Так вот, World at War приготовил нам похожий приятный сюрприз, только на этот раз все не ограничится простым спасением заложников. То, во что можно поиграть после "добивания" сингла, заставляет три раза крикнуть разработчикам "Браво!". Они сделали самое настоящее "мини-развлекалово", суть которого заключается в лихорадочном отстреле зомби. Вполне может быть, что вы давно уже в курсе дела, ведь новость о наличии этого режима уже успела облететь довольно большое количество ушей и глаз. Если да, то спешим обрадовать: играется все это дело на "ура", а если еще и в кооперативе, так вообще шикарно. За убийство зомби даются очки, которые можно тратить на покупку оружия в специальных точках на карте. За деньги также можно убирать препятствующие вашему продвижению заслоны и открывать запертые двери. Если же не делать этого, то к раунду седьмому-восьмому вы рискуете быть зажатыми и съеденными большой кучей гнилых зомби. До уровня Left 4 Dead этому цирку, конечно, как до Марса пешком, но такой своеобразный Call of Dead получился.

Lightray



РАДОСТИ

- Экшен-составляющая в лучших традициях Call of Duty
- Еще больше динамики
- Похорошевшая графика
- Стильные загрузочные ролики
- По-хорошему шокирующий бонусный режим

ГАДОСТИ

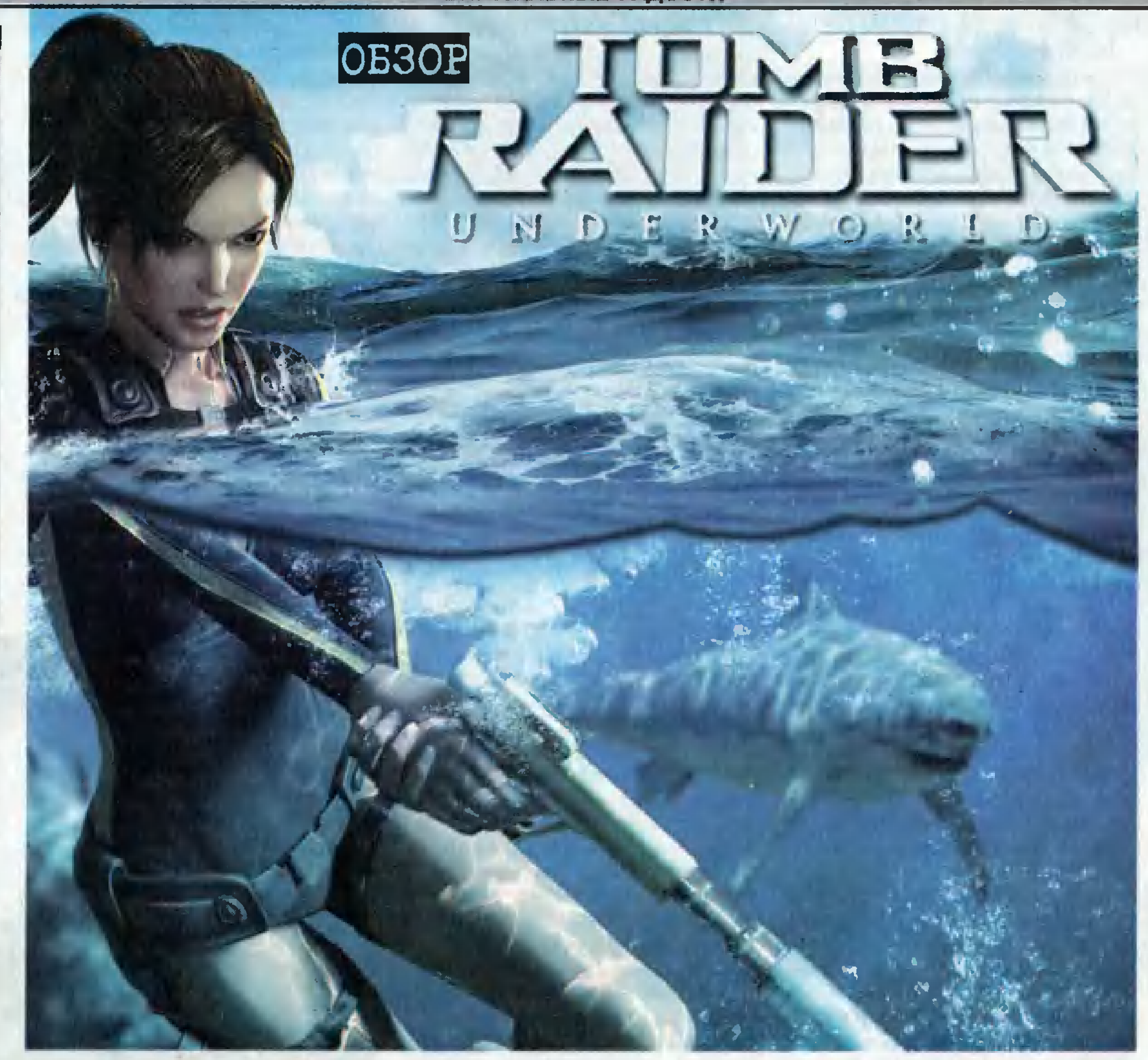
- Не всегда адекватный AI
- Скоротечность
- Слишком мало скриптовых сценок

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Привычный нам Call of Duty, скорее всего, уходит на покой: для успешного поддержания сериала на главу ему явно требуется хорошая встряска. Ею, похоже, сейчас занимается Infinity Ward, ну а мы пока что еще разок пробежимся по полям Второй мировой, а верным спутником нам, как и прежде, будет скачущий при выстрелах белый прицел.



Жанр: *TPA, adventure*
Разработчик: *Crystal Dynamics*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Похожие игры: *последние игры серии Prince of Persia, серия Tomb Raider, Uncharted: Drake's Fortune*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Pentium 4 с частотой 3ГГц или Athlon с частотой 2,5ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800GT или ATI Radeon X1800XT; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Core 2 Duo с частотой 2,2ГГц или Athlon 64 X2 4400+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GTX или ATI Radeon HD4800; 8Гб свободного места на жестком диске*

Лара Крофт является самой известной и любимой героиней игровой индустрии. Ее узнают даже незнакомые с интерактивными развлечениями люди. Вечно молодая и ну очень длинноногая искательница приключений — такой образ запомнится любому представителю сильного пола.

Серия успела пережить взлет и падение, а затем снова взлет. После провала The Angel of Darkness судьба Tomb Raider была под вопросом, но спустя несколько лет была анонсирована следующая часть — Legend. Новый движок, новая Лара, новые враги, новое все — казалось, девелоперы и не слышали о провале предыдущего тайтла. Legend получилась неплохой адвенчурой, однако все классические недостатки серии были на месте: неудобное управление, странные головоломки и, конечно же, баги во время акробатики. Игре многое можно было простить: как-никак, это была всего лишь первая часть освеженной франшизы. Десятилетие Tomb Raider Crystal Dynamics решили отпраздновать выпуском ремейка первой части под названием Anniversary, что вполне логично. От оригинала остались только сюжет и уровни, все остальное же было переделано в соответствии с современными стандартами и по подобию Legend. Очередную после Anniversary часть разработчики анонсировали довольно скоро.





Дальновидные майя

В Underworld сюжет закручивается вокруг пророчества цивилизации майя. По их календарю, в 2012-ом году начинается новая эра, а это значит, что от старой ничего не останется. С историей Crystal Dynamics не прогадали: она идеально вписывается во вселенную игры — мифы, древние храмы, загадки... По традиции, Ларе будут всячески мешать ее бывшие враги — Аманда, спецназовцы и т.п. Но каким бы хорошим ни был сюжет, Tomb Raider любят в первую очередь за ее геймплей.

Как выглядит стандартный уровень в Tomb Raider? Есть вы, есть конечная цель, есть множество препятствий, которые мешают вам подойти к этой самой цели. Время от времени вам попадаются враги, которые в основном представлены зверушками: летучими мышами, тиграми и др.

Но самое главное — это, естественно, трюки и головоломки.

Разработчики позволили себе немного изменить баланс в механике, если сравнивать с предыдущими играми серии. Нынче мы больше занимаемся акробатикой и головоломками, нежели отстрелом недоброжелателей. Соотношение акробатики и стрельбы составляет примерно 70/30. Как выяснилось, такое изменение баланса пошло игре на пользу: экшен здесь скучный, а прыгать над пропастью и кончиками пальцев хвататься за край уступа гораздо интереснее.

Те же щи, только гуще

Главное, что сделали Crystal Dynamics, — это нестандартные игровые ситуации. Даже в привычных для геймеров сценах разыгрывается потрясающая постановка. Возьмем хотя бы уровень на корабле. Из-за взрыва баллона на борту судно дает течь и начинает медленно переворачиваться. При этом вам нужно бежать по стенке и карабкаться по потолку. Это выглядит необычно и исполнено на высоком уровне. Этот пример — не единственный случай. По ходу игры подобные ситуации будут встречаться постоянно, и каждый раз будет все интереснее и интереснее. Однако, увлекшись постановкой, разработчики забыли обо всем остальном. Акробатика — вот где есть проблемы. Сначала расскажем об изменениях. Теперь на стенах зданий или горах много небольших выступов, и вам не придется каждый раз нажимать клавишу прыжка, чтобы забраться выше. Вы просто указываете направление — и Лара ползет сама. Больше всего это напоминает Assassin's Creed, где был точно такой же принцип. Как и в Prince of Persia, здесь вы прекрасно знаете, куда нужно идти. Другое дело, что не всегда понимаете, как туда добраться. Уступы почти незаметны, а прыгать наугад — не самый логичный и осмысленный поступок. Камера — еще одна проблема серии. В Underworld она все так же порой выбирает неудачные ракурсы, а повернуть ее под нужным вам углом не представляется возможным.

С головоломками также не все однозначно. Они стали легче, чем в предыдущих частях, но с логикой явно не дружат. Зачем нам нужно карабкаться под потолок старинного храма, чтобы крюком оторвать металлическую цепь, если можно просто отстрелить ее? И таких случаев много. Иногда случаются и забавные проколы: Лара несет перед собой приличных размеров каменный валун, который в реальности не подняли бы и несколько здоровых мужиков.

Арсенал Лары претерпел кое-какие изменения. Во-первых, огнестрельного оружия стало больше, но непонятно, зачем оно нужно: противников мало, и их легко можно расстрелять из пистолетов. Здоровье мисс Крофт восстанавливает по старинке — с помощью аптечек.

Графика в игре традиционно хороша. Особенно удались пейзажи. На уровне в тропиках джунгли запросто могут посоревноваться по красоте с самим Crysis. Главное, по словам разработчиков, нововведение: Лара теперь становится в прямом смысле слова грязной. Если она вышла из воды, ее кожа и одежда становятся влажными. Мелочь, а красиво. Но Crystal Dynamics схалтурили: вместо физически корректного "пачкания" на героине просто меняется текстура. Лицевая анимация выполнена на среднем уровне: двигаются только губы, да и те не синхронизированы с речью.


А вот тот самый уровень на корабле.

Игра заточена под консоли — это можно понять даже по сеттингу. Но с помощью клавиатуры играть можно, а геймпад понадобится лишь заядлым любителям "идеального" управления. Единственное нарекание: уж слишком много клавиш задействовано.

В итоге мы получили лучшую часть "новой" Tomb Raider. Сейчас, конечно, мы еще рады такой Ларе, но от следующей игры ждем изменений. Ubisoft со своим Prince of Persia не стоят на месте, а активно изменяют концепцию и сеттинг. От Tomb Raider мы хотим того же. После запуска Underworld сразу становится понятно, что на Legend и Anniversary разработчики только тренировались и испытывали концепцию. Отличная акробатика, прекрасная графика, да и баланс наконец-то стал лучше. Тайтл так и просит, чтобы вы в него сыграли. Однако можно вспомнить несколько хитов, в которых все это исполнено на более высоком уровне. Графика и анимация хороши, но какой-нибудь Assassin's Creed выглядит в разы лучше, а в плане геймплея игра не может конкурировать с Uncharted: Drake's Fortune. Но, несмотря на все это, во время прыжков над пропастью или разгадывания очередной головоломки все претензии к проекту застревают в горле.

Станислав Иванейко

Диск предоставлен Интернет-магазином game-online.shop.by

РАДОСТИ

Хорошая графика
Перевес в сторону акробатики и головоломок

ГАДОСТИ

"Недолеты"
Не самое удобное управление
Средненькая лицевая анимация
Скучная экшен-часть

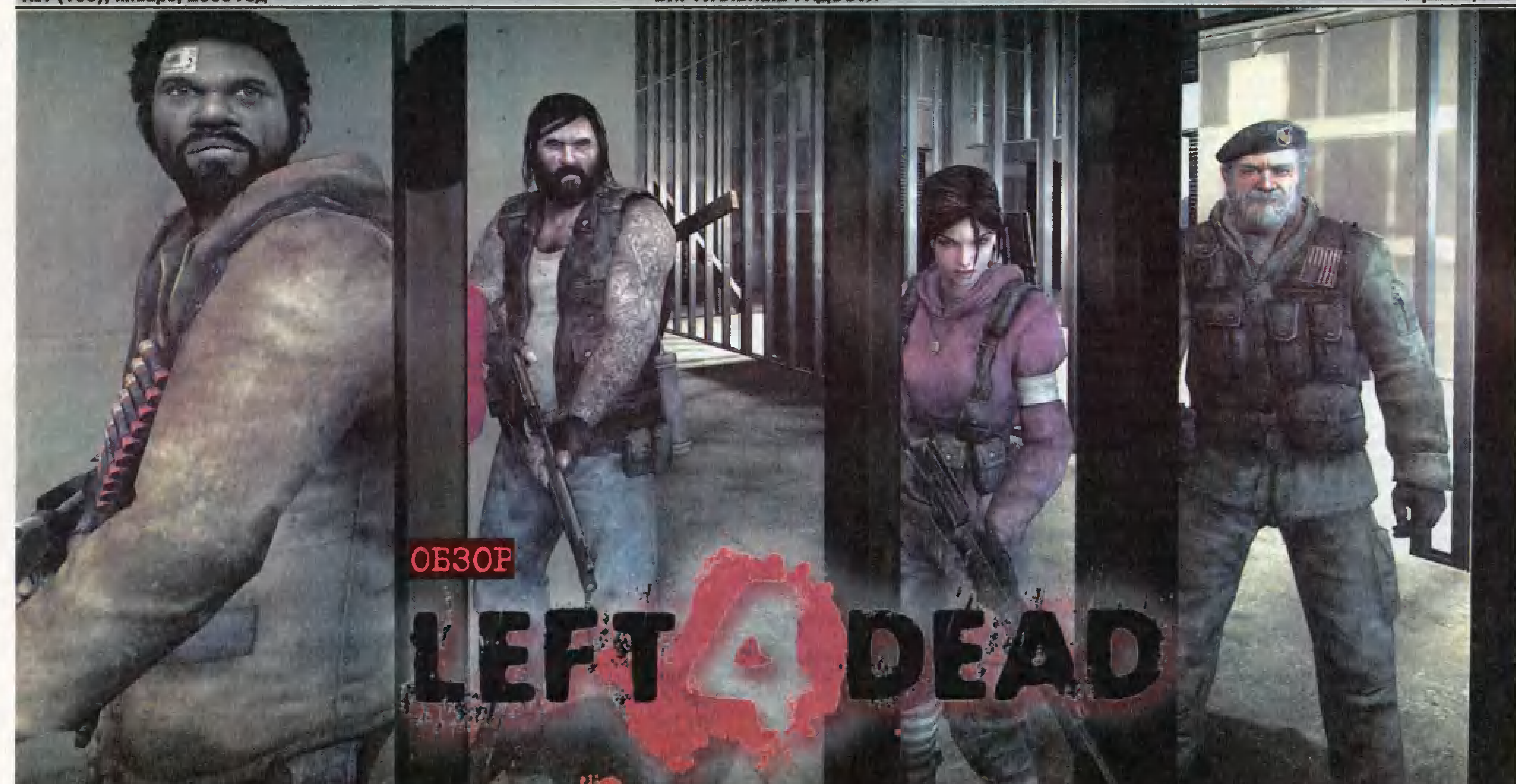
ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Одна из лучших игр ушедшего года и лучшая часть Tomb Raider. Рекомендуется однозначно.


Лучи света выглядят так красиво, что на проходящий сквозь тело Лары автомат не обращаешь внимания.



Прощай, Battlefield. До свидания, Counter-Strike. Бывай, Team Fortress 2. Глядишь, еще свидимся, хотя вряд ли. Ведь пришел Он — мессия сетевых игр. Идеальный, вылизанный до состояния зеркального блеска. Свежеиспеченная звезда онлайновых баталий. И имя новой вершины сетевых боев — Left 4 Dead, от маэстро Valve Software.

2 недели спустя

Да и кому как не ответственным за Counter-Strike и Team Fortress знать, каким должен быть настоящий мультиплеерный снаряд. Без сомнения, Left 4 Dead — лучшее творение Valve со времени выхода второй части великой Half-Life.

Сюжет, если так можно назвать одну строчку перед вступительным роликом, гласит следующее: "2 недели после заражения..." Улицы города кишмя кишат зомби и куда более опасными монстрами. Выжить смогли только четверо счастливчиков: любительница фильмов ужасов — молодая девушка по имени Зои, байкер Фрэнсис с острым языком, ветеран Вьетнама Билл и простой рабочий фирмы по имени Луис. Мы выбираем, из чьих глаз будем наблюдать за происходящим, и незамедлительно отправляемся в бой. Разницы между персонажами нет ровным счетом никакой, поэтому решающий фактор — эстетическая сторона. А дальше, собственно, начинается самое интересное — мясо!

Драйва много не бывает

На выбор представлено три вида игры. Первый — одиночная кампания. Рекомендуется пройти пару карт для общего ознакомления с Left 4 Dead и забыть о ней навсегда. Состоит кампания, собственно, как и остальные режимы, из четырех никак не связанных между собой сценариев, в каждом из которых наши герои прорываются через сотни жаждущих крови и человечинки зомби до спасательного самолета, вертолета, танка или лодки. Локальная же цель в пределах одной карты — добраться от одного убежища до другого с минимальными потерями. В целом игра стилизована под классику фильмов ужасов про зомби. В некоторых локациях легко узнать и "28 дней спустя", и "Рассвет мертвецов" и т.п. А сами ходячие трупы позаимствованы именно из "28 дней/недель спустя": умирают от пары выстрелов, но бегают так, что выиграют все золотые медали на Олимпиаде. Кроме них, нам будут противостоять и куда более продвинутые монстры. Курильщик — эдакий снайпер, захватывающий жертву с огромного расстояния своим языком и притягивающий ее к себе, а после смерти оставляющий зеленое облачко смога. Далее идет Толстяк, который изрыгает на неудачливого бойца, наверное, все, что успел съесть за всю свою человеческую жизнь. Мало того, что это само по себе не очень приятно, так еще и приманивает простых зомби в неприличных количествах. Куда опаснее первых двух Охотник. Он прыгает и лазает по стенам, как заправский Человек-паук, валит на землю и избивает до смерти. Но даже он меркнет перед Танком, который точнее всего описывается тремя словами: огромный, уродливый и "по-халковски" сильный. Ближайший ориентир — Мерзость из комиксов Marvel. А из совсем "читерских" земель в Left 4 Dead пришла Ведьма. Она не такая живучая, как Танк, но отправляет на тот свет всего несколькими ударами. Хотя, если персонажа сбили с ног, еще не все потеряно: сильно раненного напарника можно оживить. Но после третьего нокдауна — окончательная и бесповоротная смерть. Уничтожать всю эту разношерстную нечисть предстоит пистолетами, двумя видами ружей, автоматами и снайперскими винтовками, а также коктейлем Молотова и бомбой-приманкой.

Но одиночная игра — это сплошная спинномозговая стрельба, поэтому надоедает достаточно быстро. Другое дело кооператив. С первого взгляда практически все то же самое, только вместо виртуальных напарников управление остальными тремя героями переходит к живым людям. И сразу появляется тактика, а "фана" и интереса становится в разы больше. Если в одиночной игре на ботов внимания почти не обращаешь и проходишь уровни, можно сказать, в полном одиночестве, то в онлайне такая схема не пройдет, а на высоких уровнях сложности любителей погеройствовать ждет почти мгновенная смерть. L4D в мгновение ока превращается в настоящий командный экшен. Из динамиков постоянно доносятся разговоры и крики в стиле "Прикрой меня!", "Сзади!", "Кидай гранату!" или — самый плохой вариант — "Уходим, сюда Танк бежит!".

И третий, самый лучший режим Left 4 Dead — Versus. И снова он мало отличается от одиночной игры или кооператива. За одним "но". Вместо AI "продвинутыми" монстрами, кроме уж слишком сильной Ведьмы, управляют другие люди. И это очень многое меняет, ведь ни один, даже самый изощренный, "кремниевый болванчик" не умеет продумывать свои действия заранее. А вот реальные игроки с легкостью соорудят план нападения, устроят засаду в самом неожиданном месте и по полной программе будут использовать возможности мутантов. Множитель "фана", драйва и адреналина поднимается в Versus режиме как минимум до отметки x10.

Внимание! Мотор!

Но главная причина, по которой переигрывать один и тот же сценарий можно два, десять, пятьдесят и более раз, — Режиссер. Это, можно сказать, скрипт, управляющий всем происходящим на экране: сколько зомби и с какой стороны вылезет, выдавать вам аптечки с гранатами или повременить и прочее. Все зависит от того, как вы играете и насколько слаженно. Другими словами, он является дирижером Left 4 Dead — и только его воля, а не желание геймдизайнера (за несколькими исключениями), решает, когда, где и при каких условиях вы будете сражаться за свою жизнь. И никто не гарантирует, что, если к тройке профи присоединится новичок, он сможет долго прожить даже на легком уровне сложности. И при этом в L4D просто филигранный баланс. Будь зомби меньше — слишком просто, больше — всех четверых героев смели бы и не заметили. Оружия хватает ровно до следующего склада боеприпасов. Ни разу за все время игры у автора этих строк не мелькали мысли вроде "Вот тут стоит поставить пару оград, а вот здесь как-то слишком просто и скучно".

Визуально игра смотрится на твердую "четверку". Все-таки Source, несмотря на свой довольно преклонный возраст, еще кое-что умеет: толпа зомби, бегущая на вас неумолимой волной смерти, смотрится весьма реалистично и вселяет ужас — в хорошем смысле. В итоге, мы имеем без пяти минут эталон сетевых шутеров. Отлаженный адреналиновый геймплей с практически идеальным балансом, оригинальная и в то же время простая механика — все это приправлено очень даже неплохой картинкой. Left 4 Dead — новый король мультиплеерных баталий. Всего за неделю после выхода игра поднялась на вторую ступень по популярности в системе Steam, обогнав Team Fortress 2 и Counter-Strike: Source. И это без всяких дополнительных карт, модов и прочих плодов фанатского творчества. И мы более чем уверены, что в ближайшее время не устоит и сама CS 1.6. Пожалуй, это — лучший показатель качества, который просто кричит: "Вы еще не играли в Left 4 Dead? Армия мертвых идет к вам!".

Денис Щенников

Жанр: *сетевой FPS про зомби*
Разработчик: *Valve Software*
Издатель: *Valve Software*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Похожие игры: *серия Counter-Strike, серия Team Fortress*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 3ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon 9600 с 128Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon X1600 с 256Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске.*

РАДОСТИ

Увлекательный геймплей, совмещающий тактику и драйв
Отточенный баланс
Огромное количество врагов на экране
Режиссер, делающий каждое прохождение уникальным

ГАДОСТИ

Скучноватая одиночная кампания
Пока еще малое количество карт

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Лучшая сетевая игра 2008-го года. Left 4 Dead виртуозно совмещает в себе и тактическую составляющую, и приправленные адреналином яростные схватки не на жизнь, а на смерть. Быстрее собирайте друзей и, как говорится, вливайтесь!



ОБЗОР

Prince of Persia

На бездонном небе, распростершемся над барханами, стали появляться первые звезды. Добрый Рассказчик вышел из хибары, чтоб размяться перед долгой ночью. Однако едва он ступил за порог, как запахло серой, громыхнуло — и перед ним появился Злой Шайтан, окруженный облаком зловонного смрада. Рассказчик не удивился нечисти: ее в здешних краях хватало.

— Что надобно тебе, грязное порождение Скверны?

***— Сегодня я вышел развлечься из преисподней, так что расскажи мне одну из своих историй. А я по ходу что-нибудь и подправлю...* — хитро ухмыльнулся Шайтан.**

Спорить было бесполезно, поэтому Рассказчик удобно устроился на теплом песке, положил руки на длинную седую бороду и начал повествование.

Жанр: *интерактивный мультфильм, аркада, TPA*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Похожие игры: *серия Prince of Persia, Assassin's Creed*
Платформы: *PC, Xbox 360, PS3*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Pentium 4 2,4ГГц или Athlon 64 X2 3800+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ и поддержкой Shader Model 3.0; 9Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Core 2 Duo 2,2ГГц или Athlon 64 X2 4400+; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой Shader Model 3.0; 9Гб свободного места на жестком диске.*

Присказка

Первый "Принц Персии" был создан Джорданом Мехнером в далеком 1989-ом году и стал впоследствии легендарной игрой. Вряд ли найдется хоть один человек, называющий себя геймером и ни разу не видевший того самого первого Принца в белых одеждах. Почти за десять лет серия прошла длинный путь эволюции: оригинальную трилогию, закончившуюся в 1999-ом году не слишком удачным Prince of Persia 3D, сменила трилогия от разработчиков из Ubisoft Montreal. Сказочно-волшебный The Sands of Time заместил брутальный и мрачный Warrior Within, а закончили историю о приключениях Принца пафосные The Two Thrones. И вот, спустя почти двадцать лет с момента первого появления Принца на мониторах, вышел новый Prince of Persia — без подзаголовка или порядкового номера. Издатель убрал все намеки на прошлое сериала, попытавшись тем самым переродить франшизу. Поменялся главный герой, графический стиль игры, да и геймплей видоизменился достаточно сильно. Но основные черты предшественников тайтл все-таки сохранил: умопомрачительная акробатика, сказочная атмосфера и поединки на мечах по-прежнему с нами.

А вместе с ними — ворох глупых идей и телега дизайнерских просчетов. Ubisoft зачем-то отвернулась от своих старых наработок и направила взор на инновации. Поступила, прямо скажем, глупо и недальновидно. Новый "Принц Персии", имея выразительные достоинства, чудовищно неуклюж. Проект спотыкается и поскальзывается на ровном месте. Там, где раньше было все хорошо, стало плохо. Ситуация чуть ли не такая же комичная, как в случае с Far Cry 2: разработчики создали прекрасный пышущий атмосферой мир, потрудились над стилем, но напортачили с геймплеем и базовыми ценностями. Получилась неплохая игра, но все могло быть гораздо лучше...

Восточная легенда

Сюжет прост и незатейлив. Бог тьмы Ариман в результате некоторого инцидента был освобожден из своей тюрьмы, в которой он пребывал достаточно продолжительное время. В результате по окрестным землям распространилась субстанция, называемая Corruption — Скверна. Это вещество видоизменяет действительность, убивает все живое и помогает Ариману управлять своими слугами. Наш новый Принц, который вроде как и не совсем принц, а скорее, как он сам себя называет, приключенец, попал в эту ситуацию абсолютно случайно. Искал он в пустыне своего потерявшегося ослика (люди, игравшие в предыдущие части, оценят тонкую шутку разработчиков: осла зовут Фара), а нашел принцессу Элику, убегающую от стражи. Герой (а этот парень вообще на девчонок и золото падок) вмешался в ситуацию — и началось. Так что теперь Принцу и принцессе, которая по совместительству является жрицей бога света Ормазда, предстоит очистить земли от Скверны, победить прислужников злого бога, а самого Аримана заключить обратно в тюрьму. Такая вот сказочка вырисовывается.

...унылая и совершенно неинтересная. Большую часть прохождения сюжет неуверенным шагом бредет где-то поодаль от игры. Интриги нет, каких-то неожиданных событий — тоже. Чувствуется налет некой эпичности, но полностью тема не раскрыта. К тому же, для взятого размаха жестко не хватает "массовки". Мир нагоняет тоску своей пустотой и безлюдностью. Хоть случайных NPC могли бы понаставить для полноты и разнообразия картины.

К превеликому счастью, приятный сюрприз поджидает в самом конце: шикарнейшая концовка западает в душу и вытягивает сценарий из бездны штампов. За удачный финиш разработчикам низкий поклон. Ждем продолжения истории.

Ожившая сказка

Игра очень хороша собой. Пожалуй, графический стиль нового "Принца Персии" — это лучшее, что в нем есть. Представьте себе старую, пыльную и толстую книгу в кожаном переплете. Вы открываете ее и видите красивую нарисованную от руки картинку. И вот, прямо у вас на глазах картинка начинает двигаться, обретает глубину и оживает. Новый "Принц Персии" — это и есть та самая ожившая картинка из восточной сказки. С одной стороны, перед тобой — высокополигональные детализированные трехмерные модельки, а с другой — рисованный "плоский" мультфильм. При этом графика не кажется мультяшной, она просто... не похожа на компьютерную. Этот удивительный эффект создает непередаваемую атмосферу тайны и приключения. Нельзя не упомянуть о том, как меняется локация после ее "исцеления": темные плиты светлеют, на них начинает расти трава, в воздухе появляются бабочки, а сквозь облака пробиваются лучи жаркого персидского солнца. Уровень становится просто не узнать! Уж с чем, а с визуальной составляющей игры разработчики точно не прогадали.



Шайтан демонстративно зевнул, не найдя, что сказать...

Анимация персонажей всегда была сильной частью серии, но в этот раз кудесники из Ubisoft Montreal превзошли самих себя. В том, что всякие прыжки, бег по стенам и т.д. будут прекрасно реализованы, никто не сомневался. Но дело в том, что с появлением второго главного действующего лица увеличилось количество движений: Элика и Принц очень часто взаимодействуют друг с другом. Принцесса помогает главному герою при разнообразных прыжках, а тот, в свою очередь, катает ее на спине при ползании по стенам и иногда подает руку. В узких местах — при необходимости изменить направление движения — эти двое очень элегантно расходятся. Дерганых движений и прохождений через друг друга замечено не было. Но самые зрелищные па вас ожидают при поединках с врагами: начинается настоящее шоу! Вот пример рядового комбо: Элика взбегает по спине Принца, прыгает на врага и, отталкиваясь от его головы и ослепляя магическим сиянием, возвращается на исходную позицию. В это время Принц уже бежит на оппонента и подкидывает его в воздух своей железной перчаткой, после чего сам прыгает вслед за ним. В полете герой наносит монстру несколько ударов саблей, но тут в гущу битвы телепортируется Элика. Мощным импульсом она ускоряет врага в направлении земли, раскручивает Принца — и тот, подобно мясорубке, приземляется на беспомощно лежащего супостата. Красота, да и только! И это еще не самая длинная комбо-атака! К слову, самая длинная комбинация насчитывает 14 ударов.

Не все так здорово, как ты тут молвишь, наивный Рассказчик. Разработчики создали крайне спорную боевую систему, и примет ее далеко не каждый. Пусть главгерой и может во время битвы взаимодействовать со своей напарницей, но сам он не обучен практически ничему. Удар, блок да подхват перчаткой — спасибо, дорогие девелоперы, этого, конечно же, "достаточно". Принц из прошлой трилогии вмиг одолел бы Принца нынешнего, освежевал и сделал из него чучело. Непонятно, на кой было так упрощать экшен-часть. Очередной поклон "казуалам"?

В принципе, и свистопляски с Эликой забавляют лишь первое время. Все равно арены, где приходится драться, невелики — и весь бой, по сути, сводится к методичному подталкиванию врага к краю, чтобы свалить его в пропасть или прижать к стенке и потом со звериным рыком заколоть. Иногда это сделать довольно трудно — и сражение превращается в занудное противостояние длиной в несколько утомительных минут. Учтите также, что в игру гнилыми нитками вшили систему quick time events. Вовремя не нажали клавишу — и вами уже вытирают пол.

Однако самый обидный факт заключается в том, что все схватки свели к дуэлям. На нас не нападут несколько противников сразу, не заставят суетливо скакать козликом, размахивая мечом, кровь не забурлит адреналином, а интерес к самой битве будет находиться где-то на уровне плинтуса. Недруги раскиданы по небольшим островкам, встречаются довольно редко и абсолютно не выделяются многообразием. Их всего несколько видов, и все — какие-то кляксы с сучковатым намеком на стиль. С боссами, поджидающими нас в конце каждой локации, дела обстоят не лучше. Девелоперы настырно насылают на сладкую парочку героев одних и тех же главарей, не задумываясь, что битва, например, с громадным големом с каждым разом нервирует все больше и больше. Благо, хоть управление и камера на всех платформах показывают себя с самой лучшей стороны и не вызывают никаких нареканий.

В завершение рассказа о технической стороне игры нельзя не упомянуть о звуковом сопровождении. Оно просто бесподобно! Рык монстров, шум воды, топот ног Принца и переливчатый звон творимой Эликой магии — все выполнено на высшем уровне. Но главное — это музыка. Спокойные и мягкие мелодии гармонируют с солнцем и яркими красками "излеченных" земель, а "проклятые" регионы встречают нас тревожными и мрачными композициями. Во всех музыкальных темах чувствуются восточная загадочность и эпический размах. Визитной карточкой нового Принца можно смело назвать коротенькую мелодию, состоящую буквально из нескольких нот, которая часто проигрывается по ходу действия. Этот сказочный мотивчик еще долго не вылетит из вашей головы...

Новый старый Принц

Захватывающие акробатические этюды да сечи на саблях — чего еще можно ждать от "Принца Персии"? Как и раньше, на этих двух столпах и держится весь геймплей. Драк стало меньше, акробатики — больше. Обе эти составляющие игрового процесса стали намного более зрелищными: прыжки все чаще превращаются в умопомрачительные полеты, а как смотрятся поединки, вы уже могли узнать из предыдущей части повествования. Но вместе с этим нельзя не заметить, что игра стала проще. Любая битва — это всегда дуэль. Больше одного противника на нас не выпускают, да и Элика в случае чего всегда приходит на помощь, так что умереть нельзя в принципе. Нет, наглым возрождением даже не пахнет: пока принцесса будет помогать герою, враг восстановит чуть ли не все здоровье, а если Принц во время прыжка сорвался

в пропасть, то Элика перебросит его на последний пройденный кусок ровного пола.

О да! Умереть здесь невозможно. Девушка, сопровождающая юморного Принца, всегда будет вытаскивать его из широко раскрытой пасти смерти. Альтернативная замена экрану загрузки прекрасна, но анимаций спасения героя могли бы придумать и побольше.



Главные герои бегают по локациям и "исцеляют" их от темной субстанции. Порядок прохождения уровней произвольный, вы сами решаете, куда идти. В конце каждой локации вас поджидает один босс, после победы над которым можно изгнать с участка темные силы. Проблема в том, что на некоторые земли просто так не попасть: сначала надо изучить особый магический прыжок. А чтобы овладеть им, необходим запас сгустков светлой энергии, щедро разбросанных по "исцеленным" уровням.

Более тормозящего происходящие события занятия, нежели сбор светящихся шаров, придумать было трудно. Вместо того чтобы двигаться вперед, игроку приходится бегать по уже пройденным уровням, охотясь за несобранными сгустками энергии. Из-за этого проседает весь геймплей, а игра искусственно затягивается и теряет последнюю динамику. Одна из самых худших идей, заложенных в основу Prince of Persia 2008-го года.



Должен согласиться с тобой, Шайтан. Сбор энергии действительно надоедает и тормозит игру.

Принц, как и раньше, бегает по стенам, лазает по колоннам, раскачивается на перекладинах и цепляется за уступы. Поначалу удивляет возможность прогулок по потолку, но к ним быстро привыкаешь. А вот полеты на спине Элики или немыслимые магические пробежки по самым невероятным поверхностям удивляют вплоть до финала. Ах да, благодаря своей красивой железной перчатке, которую Принц нашел когда-то в одной из посещенных им гробниц, главный герой научился еще съезжать вниз по стенам. Элика постоянно следует за Принцем и помогает ему в меру своих возможностей. В любой момент можно заставить героев заговорить, чтобы узнать что-нибудь об их прошлом, текущей цели или просто услышать забавный диалог или едкий комментарий.





Близится утро

Нежелание Ubisoft гоняться за разнообразием с каждой новой игрой вопиющим образом становится все более демонстративным. Свыкаемся — и надеемся, что к следующей части компания опомнится и отыщет утерянное "Я". Кузница недоразвитых игр нам определенно не нужна.

...а нужны яркие, запоминающиеся и атмосферные проекты, одним из которых новый "Принц Персии" и является. Пусть геймплею иногда не хватает разнообразия, сюжет можно было закрутить более лихо, а некоторые новые "фишки" придутся по душе не всем, "Принц Персии" остался самим собой. И пусть в будущем он станет еще краше.

История была рассказана, а стремительно светлеющее небо предвещало скорый рассвет.

— Ну что скажешь, Шайтан? Как тебе новая легенда о Принце?

— *Хороша, Рассказчик. Малость скучна, но все-таки достойна внимания,* — промолвил Шайтан, растворяясь в первых лучах солнца.

Еще одна ночь прожита, еще одна история рассказана, еще одна легенда ждет своего часа. С этими мыслями Рассказчик и уснул на пороге своей хибары.

Рассказчик: Кирилл Sigizmund Улезко
Злой Шайтан: Антон Жук

P.S.: Обзор был написан по версиям для PC и Xbox 360

Диск с PC-версией игры предоставлен Интернет-магазином game-online.shop.by

РАДОСТИ

Потрясающая картинка
Эффектные комбо и акробатика
Забавные диалоги персонажей
Сказочная, чарующая музыка
Отличная концовка

ГАДОСТИ

Глупый сюжет
Запутанные локации, которые приходится пересекать по несколько раз
Дурацкий сбор светящихся шаров, тормозящий весь геймплей
Сведение боев к редким дуэлям
В целом скучный игровой процесс

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Игра, которая не совсем игра, а интерактивный мультфильм. Новый Prince of Persia нельзя назвать идеальным: геймплей не лишен минусов, а неплохой в общем-то сюжет не получил надлежащей глубины проработки. Но все же мы имеем красивую, добрую и, несмотря ни на что, интересную игру. Эдакую сказку на ночь, обличенную в полигоны и текстуры.

ПРИСТАВКИ

Call of Duty: World at War. Final Fronts

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Rebellion*
Издатель: *Activision*
Платформа: *PlayStation 2*

Конечно, загнанных лошадей пристреливают, но и верно то, что старый конь борозды не портит. Старушка PlayStation 2 очень похожа на бедную, давно загнанную разработчиками видеоигр лошадку. Заметный след в истории уже оставлен, все ресурсы выработаны — и давно, ох как давно, пора на покой. Но создатели виртуальных миров все никак не уймутся. Они выпускают новые и новые проекты для PS2, выжимая все возможности почтенной приставки в стремлении сделать свои тайтлы еще красивее, еще интереснее. И ведь консольщики продолжают охотно раскупать эти игрушки! Осмелимся сыграть в Нострадамуса: пока жива PS2 — живы и спин-оффы в серии Call of Duty.

В свое время консольными ответвлениями CoD занималась Treyarch (вспомним Call of Duty 2: Big Red One), но теперь она, как известно, отвечала за разработку последней номерной Call of Duty. Однако свято место пусто не бывает, и звание "создателей спин-оффов" уже отошло к гордым британцам из Rebellion. Разумеется, их Call of Duty: World at War. Final Fronts никогда не сможет составить конкуренцию своей "старшей сестре", зарелизившейся в ноябре на PC и консолях нынешнего поколения. И дело тут не только в устаревшей графике — в самом деле, ну чего еще требовать от PlayStation 2? Гораздо хуже, что Final Fronts привнесла в серию еще меньше нового, чем "главная" World at War. Японцы с их сумасшедшими банзай-атаками да огнемет с бесконечным боезапасом — и все, список значимых нововведений исчерпан. Спин-офф, говорите? А как по-нашему, больше смахивает на адд-он к Call of Duty 3. Поменялся разработчик, но все равно остается ощущение, что Treyarch (которая, впрочем, тоже всегда любила воровать) даже не отходила от "станка". Во главу угла поставлено беззастенчивое копирование: интерфейс меню, задания, обучающая миссия, даже красный таймер, появляющийся при броске гранат, и тот слизали! Немногочисленные собственные, далеко не всегда удачные идеи можно пересчитать по пальцам одной руки. Убрали мини-игры с рукопашным боем и установкой взрывчатки — хорошо. Выкинули миссии с вождением джипа — плохо. Поездку на танке оставили, но превратили в чистейший тир: теперь бронированным монстром управляет виртуальный напарник, нам же отводится скромная роль бортстрелка. Надо полагать, ради большего реализма. Слава Богу, хоть фирменный драйв бешеных перестрелок не растеряли, а финальный штурм окинавского дворца Шури так и вовсе подлинное украшение игры. Правда, мы на сто процентов уверены, что эта миссия слизана с "основной" Call of Duty: World at War.









Нет, вы не подумайте: свои, "эксклюзивные" локации в игре тоже имеются — вот только большая часть из них почему-то не соответствует названию проекта. К вышеупомянутой битве за Окинаву, а также к боям с фрицами на реке Рейн (которые здесь именуются "Победой в Европе") претензий нет никаких — это действительно "последние фронты". Но, в таком случае, почему же в игре нет ни Берлина, ни Маньчжурии? И что здесь забыли сражения за Гуадалканал (1943 г.), Сайпан (1944 г.) и занесенную снегом Бастонь (1944 г.)? Последнюю вообще уже десять раз освободили в предыдущих Call of Duty. Очень странное у Rebellion представление о последних битвах Второй мировой, ничего не скажешь. Вот и приходится играть за англичан да американцев — а подвиги советских воинов в который уже раз остаются за бортом.

Оценка: 5.0

Вывод: Если вы играли в предыдущие Call of Duty, почти ничего нового Final Fronts вам не продемонстрирует. Тем не менее, фанатам сериала с проектом стоит ознакомиться непременно. В конце концов, еще одна традиционная пробежка по полям сражений Второй мировой, украшенная давно знакомым геймплеем и несколькими новыми локациями, — для многих поклонников это все, что нужно требовать от спин-оффа. Ну, а тем, кто не фанат, лучше сразу проходить мимо: эта игра вас, скорее всего, разочарует.

AlexS

ПРИСТАВКИ



Мясной шедевр

Жанр: идеальный action, TPA
Разработчик: Epic Games
Издатель: Microsoft Game Studio
Платформа: Xbox 360



Что такое война? Для большинства людей — ад. Для кого-то — всего лишь работа. А для некоторых война — это смысл всей жизни. Жизни, в которой только одна цель — отправить прямиком к Люциферу как можно больше врагов перед собственной смертью. Для них слаще звуков выстрелов может быть только предсмертный крик жертвы, которую вот-вот разрубит бензопилой. Они сражаются за само существование человечества, и есть среди них тот, кому не страшна даже преисподняя. Тот, кто без раздумий готов драться с самим Сатаной и выйти из этой битвы победителем. В 2006-ом году он нанес врагу упреждающий удар — и теперь, пару лет спустя, вернулся, чтобы опять сразиться с Саранчой лицом к лицу. Маркус Феникс.

Welcome to war

Как вы уже, скорее всего, догадались, речь идет о Gears of War 2 — продолжении одного из лучших экшенов 2006-го года, игры, которая фактически ввела в моду систему укрытий. Epic постарались на славу, но все-таки первая часть была далеко не без греха. Прежде всего, фанаты жаловались на слабый сюжет и удручающе однообразный дизайн. GoW 2 была призвана искоренить все недостатки предшественницы. И ей это удалось с лихвой. Gears of War 2 превосходит любые ожидания. Это именно то, чего мы так ждали. Каждая составляющая отполирована до зеркального блеска и точно прилажена к другой, образуя удивительно цельный механизм, работающий как часы. Геймплей, сюжет, постановка, характеры... Инстинкт критика воет, словно голодный зверь, отчаянно желая придраться хоть к чему-нибудь... но не получается. Ибо придираться просто не к чему.

Epic правильно рассудили, оставив акцент на жестком, концентрированном экшене. Незачем изобретать велосипед заново, когда уже есть готовая работающая схема. Но внести несколько интересных идей никто не мешает. Более того, это даже приветствуется. Оставив общий каркас, то есть активное использование укрытий и отстрел Саранчи из-за угла, Epic Games добавили немало нюансов, существенно разбавив процесс, который к концу оригинальной Gears of War превращался в рутину. Появилась возможность прикрываться раненым Локустом, словно живым щитом, и простые, но яростные и зрелищные дуэли на бензопилах. Также на одном из уровней предстоит прятаться за ползающим каменным червем, но заставить его двигаться можно только с помощью растения, которое необходимо сбивать с потолка пещеры. По отдельности все это встречается достаточно редко, но в сумме вносит разнообразие.

Главное достижение разработчиков заключается в том, что они избавились от ненавистной монотонности оригинала — как в дизайне, так и в геймплее. Пусть по-прежнему преобладает серо-коричневая цветовая гамма, пейзажи, созданные явно талантливыми художниками, сменяются с потрясающей скоростью. Предстоит побывать и в разрушенном городе, который вот-вот уйдет под землю, и в таинственном, пугающем, заброшенном научном комплексе, и в невероятно огромных темных, но все-таки красивых пещерах, завораживающих своим величием.

То же можно сказать и про игровые ситуации. Чувствуется, что Gears of War 2 делали под девизом "Нет скуке и однообразию!". Каждый момент создавался руками, которым без опаски можно доверить сложнейшую ювелирную работу. С каждым уровнем динамики и адреналина становится все больше и больше: оборона города, поездка на огромной бронированной машине, отчаянная схватка с превосходящими силами противника под ужасным градом. И это далеко не самые впечатляющие пункты нашего аттракциона. Чего стоит только уровень внутри червя размером с город средних размеров!

Экшен не замирает ни на секунду, а лишь протекает все быстрее и быстрее. Плотность действия порой одной левой уделывает Call of Duty 4: Modern Warfare. Некоторые сцены заставят вас просто уронить челюсть и забыть про нее, в то время как глаза расширятся до размеров приличного блюдца и будут пытаться уловить каждый кадр и бегать по экрану, жадно улавливая любую, даже самую мельчайшую, деталь невероятно красивой картинки. Полет на "ривере" и вовсе видится лучшим игровым моментом за несколько лет. И, в качестве финального аккорда, — триумфальное шествие на брумаке по головам Локустов.

It's just amazing

Благодаря продуманному сюжету, Gears of War 2 не кажется сборником не связанных друг с другом ситуаций, а видится цельной, умело собранной мозаикой. Лишь на первый взгляд все просто, но на самом деле история GoW 2 многогранна, продумана и при этом легка для восприятия и органично переплетается с геймплеем, а не соперничает с ним за внимание игрока. Мы встретим как старых знакомых, так и новых персонажей, наконец-то напоминающих настоящих, живых людей, которым хочется сопереживать, пускай это по-прежнему здоровые мужики с квадратными челюстями в броне, весящей килограмм сорок. А Локусты не просто показаны пушечным мясом, эдакими движущимися, но неживыми мишенями, а представлены как целый социум, пусть ужасный, жестокий, но в который можно поверить. Нашлось место и для юмора, и для геройства, и для личной трагедии. Есть по-настоящему сильные сцены вроде речи Командующего перед толпой солдат. Когда же вы найдете Марию, то пущенную вами слезу мы гарантируем. И подан сюжет с невероятным размахом и масштабом. Когда на ваших глазах десятками гибнут солдаты, Локусты буквально сотнями напирают со всех сторон, а звуки выстрелов и взрывов при этом не затихают ни на мгновение, чувствуешь себя не участником локальных схваток, а будто сам попадаешь на глобальную войну между двумя расами. Войну, на которой решится, кто будет жить, а кому суждено уйти навсегда и раствориться в глубине веков, исчезнуть под тяжестью тысячелетий. Не обойдется и без неожиданных сюжетных поворотов, а когда покажется, что вот он, конец долгого пути, начинается самая зрелищная часть.

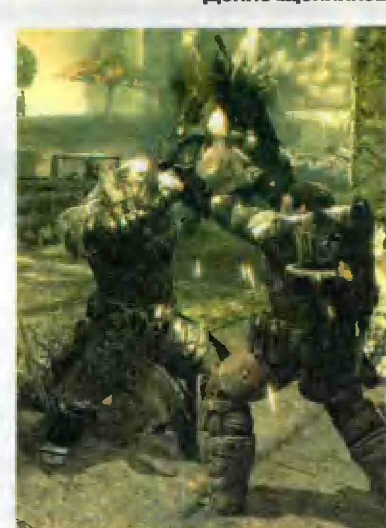
Происходящее на экране захватывает и не отпускает до самого конца — на протяжении десяти часов, требующихся на прохождение одной из лучших игр уходящего года. И ко всему вышесказанному остается добавить, что программисты и все ответственные за внешний вид игры люди едят свой хлеб абсолютно заслуженно. Epic выжимают из своего движка все возможное: персонажи, окружение, спецэффекты — все выглядит сногсшибательно. Если оригинальная Gears of War заставляла удивиться ровно один раз (финальный уровень на поезде смотрелся очень красиво), то в сиквеле такой "ахoвый" эффект производит каждая вторая локация.

Без доли преувеличения заявляем: Gears of War 2 — один из лучших экшенов, когда-либо появлявшихся на свет. Динамичный, жесткий геймплей, подкрепленный захватывающим сюжетом и потрясающей картинкой. Каждая деталь, как шестеренка сложного механизма, находится строго на своем месте. Выньодну — испортится все. Но Epic знают как создать идеальный баланс между всеми составляющими, и доказали свое умение делать отличные игры еще два года назад. Теперь же чувствуется, что над тайтлом работали не просто ремесленики: разработчики вложили в свой проект душу. И результат не заставил себя ждать: высочайшие оценки игровых критиков со всего мира. И мы с ними полностью солидарны, посему без малейшего угрызения совести выставляем GoW 2 высший балл.

Денис Щенников











РАДОСТИ

Великолепный экшен
Яростные схватки
Обилие игровых ситуаций
Захватывающий сюжет

ГАДОСТИ

Отсутствуют

ОЦЕНКА

10.0

ВЫВОД

Gears of War 2 — именно та игра, ради которой стоит купить Xbox 360. Если раньше лицом консоли был Master Chief, то теперь, похоже, это почетное звание перешло к Маркусу Фениксу.

Жанр: GTA-клон, TPA
Разработчик: Volition
Издатель: THQ
Платформы: Xbox 360, PS3, PC



Saints Row 2. Крутые пацаны на районе

Первая часть Saints Row, появившаяся в 2006-ом году, была пуста и прилежным, но все-таки рядовым GTA-клоном и ничем особым не выделялась: знакомая каждому история про войну банд, главный герой, который, как в известной поговорке, в краткие сроки поднимается "из грязи в князи", и прочие атрибуты жанра. И если пару лет назад этим еще можно было порадовать, то в наше время — в эпоху GTA IV — такая вещь прошла бы абсолютно незамеченной, поэтому Volition, создатели Saint Rows 2 и серии Red Faction, оставили все как есть — с одной поправочкой. Они довели все эти штампы до состояния кретинизма и дурашливости просто вселенских масштабов.

Потому что мы — банда!

Saints Row 2 нисколько не стесняется своей сущности и осознанно не обращает внимания на любые ограничения, полностью пренебрегая чувством меры. И это — с учетом принятого разработчиками курса — идет игре на пользу. Взять хотя бы сюжет. Сценаристы упорно продолжают гнуть свою линию про "респект", банды, крутые тачки и прочие неотъемлемые атрибуты "чисто крутых пацанов с района". Но в отличие от первой части, где все это подавалось с нарочито серьезным лицом, Saints Row 2 встречает нас самоиронией — над некоторыми роликами и диалогами просто невозможно не смеяться.

Номинально история продолжает оригинал, но для понимания происходящего иметь сведения о том, что было в предыдущей серии, абсолютно не нужно, пусть даже добрая половина персонажей встречалась раньше. Единственное, что необходимо знать: героя подорвали в машине, но, назло судьбе, он вовсе не "отбросил копыта", а впал в кому на энное количество лет. Собственно, сама игра начинается после коротенького вступительного ролика, в котором мы обо всем этом и узнаем.

Дальше нас встречает самый продвинутый генератор создания персонажей, когда-либо виданный человечеством. Oblivion и Mass Effect нервно курят в сторонке: если в них можно вылепить разве что каких-нибудь фриков, то в Saints Row 2 можно легко создать вполне приятное лицо. Возможности кастомизации персонажа практически безграничны, изменениям поддается буквально все — от ширины ноздрей до угла наклона ушей. Если хотите, сделайте виртуальную копию себя любимого, хотите — страшную низкую девчонку с последней стадией ожирения и шрамом через все лицо. Только зачем это в Saints Row 2? Вроде не MMO. Такое внимание к мелочам проявляется не только в редакторе персонажа. Также можно и даже нужно стильно одеть Альтер эго, отделать свою лачугу по последнему слову техники, провести евроремонт... А как же: ваш авторитет среди пацанов сразу взлетит до небес. Только вот это взлетит в копеечку — но чего не пожалеешь ради "уважухи".

Так или иначе, создав своего героя, вы сразу, без долгих разговоров, кидаетесь прямо в центр событий. Во-первых, разумеется, надлежит удрать из "тюряги". И, в отличие от той же GTA, тут нет долгого обучения или всяких миссий для новичков вроде "сгоняй туда, привези то, побей этого". В первом же задании вы успеете уложить под сотню полицейских, взорвать пару машин и в качестве финального аккорда сбить парочку вертолетов из пулемета, мчась на моторной лодке. И это просто цветочки по сравнению с тем, какая феерия будет твориться на экране ближе к концу пути нашего "Саши Белого".

Массовые беспорядки

С геймплейной точки зрения Saints Row 2, как и полагается любому уважающему себя GTA-клону, старательно подражает великому детищу Rockstar, причем не четвертой его части, а San Andreas. В основу заложено противостояние банд города Stilwater. А так как мы долго пробыли в коме, то наш "бравый отряд" Saints спустился в лестнице "респекта" до самого дна, а затем и вовсе был расформирован. И как вы думаете, чем же мы займемся? Правильно, пришла пора собрать старых друзей и новых соратников, возродить 3rd Street Saints (так называется наша банда) и доходчиво объяснить всем остальным, кто тут "более реальный пацан на районе". Кузькину мать мы будем показывать The Brotherhood — местным рокерам-байкерам во главе с огромной гориллой размером с приличный шкаф, Ronin, которые скорее напоминают карикатуру на якудз и триады, катаются на спортивных байках и дорогих тачках и непременно таскают меч за спиной, и, наконец, Sons of Samedi — окрестным вечно обкуренным гаитянам. Как и в GTA: San Andreas, весь город поделен на зоны влияния между всеми бандами. И если вы находитесь на своей территории, то можете завербовать братьев по банде и вместе напасть на врагов.

По мере выполнения сюжетных миссий подконтрольная территория будет расти, а также станут появляться различные заведения, ежедневно пересыпающие в наш карман хрустящие бумажки с портретом Франклина в качестве платы за "крышу". Жаль только, что задания не отличаются особым разнообразием. Среднестатистическая миссия выглядит так: перестреляйте всех, пробуйте путь до цели, снова всех перестреляйте, затем убейте или схватите цель, в очередной раз наделайте дырок в десятке-другом врагов и оторвитесь от погони. Игровой процесс идеально описывается одним из диалогов между героями: "Пока один отвлекает охрану, мы тихо проберемся внутрь". — "Можно вопрос?" — "Что?" — "А почему бы просто не зайти и не перестрелять всех?".





Но несмотря на, казалось бы, удручающее однообразие, это абсолютно не надоедает до конца игры. Во-первых, пять-десять обычных заданий разбавляются чем-нибудь особо оригинальным, отчего челюсть падает до колен. Во-вторых, чтобы взять очередное поручение, необходимо накопить определенное количество "респекта" путем выполнения дополнительных миссий. И этот момент кажется больше плюсом, чем минусом, ведь сайд-квесты вносят разнообразие и производят сугубо положительные впечатления. К примеру, за ограниченное количество времени нужно нанести городу ущерб на несколько сотен тысяч зеленых бумажек, для чего в помощь главному герою выдается неограниченный боезапас ко всему оружию. Эх, если бы еще была хотя бы псевдоразрушаемость на манер Mercenaries 2: World in Flames, мы бы простили игре ее главный недостаток — вторичность.

Saints Row 2 не привносит в жанр практически ничего нового, хотя за общим уровнем исполнения и горой дурачества этого не видно. Перестрелки застряли где-то на уровне GTA: Vice City (даже перекатов, уж не говоря о системе укрытий, не предусмотрено), но, благодаря большому количеству противников и непрекращаемуся светошумовому представлению в виде феерии взрывов и выстрелов, доставляют истинное удовольствие. Погони не отстают. Все горит, взрывается, машины переворачиваются, взлетают на воздух, сносят по пути разные будки, ящики и прохожих. Хотя физика подкачала, можно на высокой скорости вписаться в крутой поворот даже не прибегая к ручному тормозу. Зато, благодаря замечательной функции "Круиз-контроль", стрелять и одновременно вести машину в разы удобнее, чем в той же GTA IV.

Если надоела GTA IV, но все еще хочется побеспредельничать, то проект Volition — определенно ваш выбор. Пусть игра несколько хуже в техническом плане, плюс хромает физика, а перестрелки застряли году в 2005-ом, море "фана", ради которого, собственно, многие и играют, и юмор заставят засиживаться у экранов долгие часы. Ведь если детище Rockstar пытается, с вашего позволения, выпендриться и поиграть на чувствах и переживаниях, то Saints Row 2 действует прямо на центр удовольствия.



РАДОСТИ

Захватывающие перестрелки
Адреналиновые погони
Веселые дополнительные миссии
Море юмора

ГАДОСТИ

Общая вторичность
Плохая физика транспорта

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Saints Row 2, разумеется, не та игра, ради которой стоит купить консоль, но если уж вы являетесь владельцем Xbox 360 или PS3, то ее стоит приобрести в коллекцию, ибо проект Volition — один из лучших из всех когда-либо выходивших GTA-клонов.

Saints Row 2. Альтернативное мнение

Начну с самого главного: в моих глазах Saints Row 2 "уделала" все части GTA, включая четвертую, и стала игрой года. Ни больше, ни меньше. Столь громкое заявление надо както обосновать, поэтому обо всем по порядку.

Сначала сюжет. Да, история про "реального героя", выжившего после взрыва на яхте и очнувшегося спустя два года, чтобы поднять с колен свою (уже свою, т.к. раньше он был просто одним из лейтенантов) банду, выглядит несколько глупо и простовато по сравнению с псевдореальной "бытовухой" из четвертого "автоугонщика". Но по пафосу и драматичности событий она превосходит последнюю GTA на голову. Главных героев калечат и убивают налево и направо — и игрок ощущает мотивацию персонажей. В заставках вы чувствуете злобу, жадность, ярость, жажду мести и чувство вины. Каждая вторая сцена — маленький шедевр. Ролики радуют великолепно поставленными поединками (лучше многих боевиков), уместным bullet time и классными ракурсами. На словах это очень трудно передать, проще один раз увидеть. Местами похоже на Тарантино, местами — на Ву, местами — на Вачовски. И весь этот драматизм, пафос и драйв, все заставки — они насквозь пропитаны черным юмором. Шутки очень удачные, над ними смеешься. Стеба действительно много, а вот кретинизма я не заметил.

Теперь о преемственности и атмосфере. Если вы играли в первую часть, то во второй встретите колоссальное количество "приветов из прошлого". Механика из бывших Rollerz (теперь он, кстати, в Братстве) вы найдете именно на том пирсе, где в первой части погибла его возлюбленная Лин. Увидев мистера Вонга, главный герой скажет: "О, этот человек заставлял меня убивать парней в костюмах хот-догов". В отреставрированной церкви, бывшей раньше штабом 3rd Street Saints, вы сможете вкратце узнать историю первой Saints Row, а предпоследняя миссия называется "Salting the Earth...again!" — почти так же, как и финал оригинала. Я привел лишь несколько "пасхалок", их гораздо больше. Если вы не видели первую часть, то подобные мелочи вас не коснутся, но именно их, таких мелких забавных деталей, очень не хватает пресловутой GTA, все части которой не связаны между собой.

И, наконец, главное. Геймплей. Вот скажите, разве псевдореалистичная физика и позиционная война сделали GTA IV лучше? Разве интереснее играть в нее, нежели в старенькие Vice City или San Andreas? Разве правильно называть физику плохой только за то, что она аркадная? Разве прикольно жать на каждом повороте на тормоз или перемещаться короткими перебежками от укрытия к укрытию, судорожно пытаясь поймать в прицел вражьи тушки? А в Saints Row 2 вы можете входить в поворот на 120 км/ч и на бегу поливать недругов свинцовым дождем. Вы можете вломиться на вражескую базу с парочкой ребят из банды и устроить там пиротехнический концерт, сыграв симфонию на гранатомете под аккомпанемент пулеметных очередей. А еще игра очень грамотно скомпанована: нет провисаний в сюжете или раздражающих "непроходимых" миссий. В Saints Row 2 по-настоящему интересно играть, интересно все время. Такой азарт Нико Белличу даже не снился!

Именно этого многие ждали от GTA IV, которая, хитро улыбнувшись, ушла в совсем другие края. В края, где тон задают реализм и острота сюжетного повествования, где ей предстоит бороться за место под солнцем со второй Mafia. И поэтому Saints Row 2 уже нельзя назвать GTA-клоном: она не клонирует, она заменяет. Король умер, да здравствует король! Теперь жанр принадлежит Saints Row. Так что восьмерки ей маловато, за такое удовольствие можно заплатить и десяткой.

Оценка: 10.0

Кирилл Sigizmund Улезко

КИНО

Вольт



Название в оригинале: *Bolt*
Жанр: *приключения, анимационный фильм*
Режиссеры: *Байрон Ховард и Крис Уильямс*
Роли озвучивали: *Джон Траволта, Майли Сайрус, Малкольм МакДауэлл, Сьюзи Эссман, Марк Уолтон, Джеймс Липтон и др.*
Продолжительность: *96 минут*

— Путь тернист…
— А я в пузыре!
— Повсюду опасность…
— Я ем опасность на завтрак!
— Везде враги…
— Класс!!!

Ни для кого не секрет, что на сегодняшний день творческий тандем Walt Disney Studio и Pixar является главной кузницей настоящих шедевров анимации, конкуренцию которым составляют лишь детища DreamWorks. Недавно в белорусский прокат поступил новый мультфильм "Вольт" от студии Уолта Диснея, правда, на этот раз без участия "пиксаровцев". Посмотрим, сможет ли эта новая анимационная лента встать в один ряд с предыдущими работами студии.

Вольт — суперпес, который каждый день спасает мир вместе со своей хозяйкой, девочкой Пенни. С помощью своих фантастических способностей, к коим относятся лазерный взгляд, суперсила, пуленепробиваемость (особенно хочется отметить "супергавк", который просто сносит все на своем пути), Вольт постоянно дает отпор злобному доктору Калико. До тех пор, пока... пока не раздается голос режиссера: "Стоп! Снято! Всем спасибо!". И тут все сразу становятся на свои места: Вольт, Пенни, Калико — все они актеры, снимающиеся в популярном телесериале. И вот однажды в результате неблагоприятного стечения обстоятельств Вольт попадает на улицы большого города. И все бы ничего, но вот проблема: наш герой свято верит в свои сверхспособности и в свое предназначение — и неизвестно, как он перенесет тяжелый удар реальности. Одолеваемый желанием вернуться домой, по пути он найдет себе новых друзей — слегка стервозную кошку по имени Варежка и помешанного на сериалах и живущего в пластиковом шаре хомяка Рино, — с которыми он переживет немало приключений.

И зритель будет проходить через все передряги вместе с героями, сопереживать им, радоваться с ними и весело хохотать над их проделками. "Вольт" — один из тех уникальных случаев, когда мультфильм заставляет как смеяться до потери пульса, так и прослезиться, причем все это — совершенно без пошлых и плоских шуток, которыми пестрел, например, "Шрек". Похоже, "диснеевцы" наконец вспомнили, что делают мультфильмы в основном для детей. Юмор простой, понятный и, что главное, добрый. Хотя и взрослым тут есть над чем посмеяться. Проверено: при просмотре картины хохотала вся без исключения аудитория, а это о чем-то говорит. "Вольт" словно возвращает в детство, заставляет вспомнить, как сам хотел стать героем или иметь такую собаку.

Все без исключения персонажи проработаны на "отлично". Все они прекрасно нарисованы и анимированы (напомним, что "Вольт" создавался без участия Pixar). Чего только стоит сцена, в которой Варежка учит Вольта выпрашивать у людей еду. Характеры героев тоже великолепно прописаны; каждый из них — особенный, и нет такого, что одни герои стоят в тени других. Все одинаково хороши: и неумело познающий реальный мир Вольт, и Варежка, и Пенни. Ну и, конечно, нельзя не отметить юморной "главный калибр" мультфильма — бешеного фаната Рино вкупе с компанией отвязных голубей. Подобно четверке пингвинов-коммандос из "Мадагаскара", они сыграют большую роль в поднятии зрительского настроения. После просмотра "Вольта" даже у самого унылого человека появится как минимум улыбка на лице.

Отдельно хотелось бы отметить музыкальное сопровождение. За саундтрек к "Вольту" отвечал Джон Пауэлл ("Кунг-фу Панда", "Хэнкок", "Люди Икс: Последняя битва") — и со своей задачей он справился отлично. Великолепные композиции, созданные им, потрясающе дополняют общую картину и придают происходящему на экране действию новые краски и оттенки.

Теперь пришло время поговорить о том, как же отечественные прокатчики смогли адаптировать фильм для русского зрителя. Скажем сразу: это у них получилось очень и очень неплохо. Моментально обращаешь внимание на то, что большинство надписей было переписано по-русски. С голосами практически полный порядок: актеры озвучили своих героев чудесно. Особенно хорошо получились голуби и — кто бы сомневался — неугомонный хомяк. Единственная претензия к подбору актера для озвучки Вольта — Владимира Вдовиченкова. Так получается, что еще щенок Вольт говорит взрослым мужским голосом, хотя к этому быстро привыкаешь. Конечно, можно придраться, например, к тому, что в одном кадре фраза "Новая серия завтра в 20:00" написана на русском, а в следующем — уже на английском, но на фоне всего остального делать этого просто не хочется.

Подводя итог, можно сказать только одно: "Вольт" — отличный семейный мультфильм, который можно смело рекомендовать всем и каждому, и, по совместительству, главный конкурент "Мадагаскара 2" за обладание сердцами зрителей.

Алексей Апанасевич



Классный мюзикл: Выпускной

Название в оригинале: *High School Musical 3: Senior Year*
Жанр: *комедия, мелодрама, мюзикл*
Режиссер: *Кенни Ортега*
В ролях: *Зак Эфрон, Ванесса Энн Хадженс, Эшли Тисдэйл, Лукас Грабил, Корбин Блю, Моника Коулмэн, Барт Джонсон*
Продолжительность: *112 минут*

Мюзиклы, которые в последнее время все чаще появляются на экранах, неизменно радуют нас отличными песнями и прекрасной хореографией. И "Классный мюзикл: Выпускной" не стал исключением.

Наш сегодняшний пациент — это продолжение проекта "Классный мюзикл". В новом фильме знакомые зрителям герои повзрослели, их школьные годы подходят к концу — и им предстоит готовиться к поступлению в колледж. Ну, а напоследок было решено организовать прощальное представление для родной школы. Кстати, если вы не смотрели первую часть "Классного мюзикла" — ничего страшного: вам и так все будет понятно, ведь главное в этой картине не столько сюжет, сколько песни и танцы.

Уже с начала ленты, когда звучат первые аккорды песен, становится понятно, что вы не потратите время зря. Музыка отличная, а для того, чтобы вам не пришлось прислушиваться к чужим голосам, в российском прокате главных героев озвучили Сергей Лазарев и Евгения Отрадная. Постановка танцев также великолепна, и, похоже, весь фильм состоит из одних только плюсов. Главные герои (Зак Эфрон и Ванесса Энн Хадженс) являются типичными американскими школьниками, которые непременно преодолеют все трудности и станут Королем и Королевой выпускного вечера.

Несколько слов хотелось бы сказать о том, для кого предназначен этот фильм. Прежде всего, конечно, для школьников и особенно выпускников: им есть чему поучиться в организации мероприятий для выпускного вечера. Но и молодые люди, которые уже окончили школу, найдут в картине немало интересного.

Вообще, фильм легкий по настроению и смотрится на одном дыхании — иногда даже ловишь себя на мысли, что ты тоже не прочь бы присоединиться к актерам и станцевать вместе с ними, ну или хотя бы научиться выделывать такие же па, как они. В "Классном мюзикле: Выпускном" не стоит искать какого-то смысла, ведь он предназначен для того, чтобы развеять зимнюю хандру и на пару часов улучшить настроение. А больше ничего и не надо. Ведь так приятно провести вечер в компании друзей, сидя перед экраном телевизора или монитором и хоть на некоторое время забыв о зимних морозах.

Дарья Денисевич



Домовой



Жанр: *триллер*
Режиссер: *Карен Оганесян*
В ролях: *Константин Хабенский, Владимир Машков, Чулпан Хаматова, Армен Джигарханян*
Продолжительность: *105 минут*

Снимать фильмы о депрессивных писателях так же опасно, как в эту самую депрессию впадать: уж больно конкуренция высока. А тут еще и российский триллер о писателе в творческом кризисе — само сочетание "российский триллер" навевает сомнения. Это уже игра на чужом, голливудском поле. Пока "наши" вылазки на территорию чисто американского жанра заканчивались положением вне игры: из "С.С.Д." такой же триллер, как из "Колобка", а "Мираж" — настолько же приключенческий фильм, насколько "Красная Шапочка" — биография маньяка-людоеда. Так, может, "Домовой" туда не зря забрался?

У беллетриста по имени Антон депрессия: сделав кое-какое имя на детективных историях о киллере по кличке Домовой, он впадает в творческий ступор. Выйти из него ему помогает не девушка (Чулпан Хаматова), не сын, которому по сценарию пять лет — а он уже в психушке, а встреча с самим киллером (Владимир Машков), решившим дать писателю несколько мастер-классов. Ну, а из ученика Антон постепенно превращается в одну из жертв киллера...

Режиссер фильма Карен Оганесян дебютировал с картиной "Кома" (в прокате — "Я остаюсь") — весьма добротной мелодрамой, которая "родила" человека, способного залатать зияющую во флаге российского кинематографа дыру под названием "фильмы среднего класса" из разряда "всем обо всем". Но новое детище Оганесяна, похоже, как раз в ту самую кому и впало. Фильм лишен формы, структуры и целевого единства. Он — как тот бычок из детского стишка: "...качается, вздыхает на ходу: "Ой, досочка кончается, сейчас я упаду". Сюжет качает из стороны в сторону — падает в какие-то философские дебри и вылазит из них лишь для того, чтобы с новыми силами туда же рухнуть.

Оганесян не концентрируется на чем-то одном, он пытается ухватить все и отовсюду, причем делает это нервно, в спешке — что-то забывает, что-то находит. Затянутая тема борьбы героя Хабенского с собственным "Я" укорачивает линию диалога убийцы с писателем. Их общение — простая картинка на фоне жизни беллетриста, а ведь должно было быть наоборот. В итоге, непонятно, чего добивался режиссер и что хотел показать. Если внутреннюю борьбу писателя а-ля "Тайное окно", то вышло это бездарно и примитивно. Если изображал эдакого Раскольникова (в начале картины убийца спрашивает писателя: "А сами вы убивали?"), то без акцентов и все так же бездарно. Если просто снимался легкий триллер с не менее легким налетом глубокого смысла, то получилось так, как если бы мышонок Джерри перед выходом из норки задавался гамлетовскими вопросами, т.е. слишком гротескно.

Заслуга Оганесяна в одном — он создал крепкий скелет картины: и психоделические мелодии, которые иногда даже отвлекают от самого действия, внедрил, и хорошую операторскую работу организовал (задержка съемки на кадре, в котором уже нет действия, порадует всех любителей жанра), и актеров подобрал отличных...Но оживить все это ему не удалось: слишком много ляпов.

Первым из них стала игра, а точнее, отбывание номера актерами. Все трое — Хабенский, Машков, Хаматова — больше похожи на вырезки из комиксов, эдакие красивые картинки — не больше.

Хабенский, видимо, так и не понял, чего от него требуют: то ли шизофреника играть, что было бы весьма любопытно, то ли жертву, то ли алкоголика, то ли трудоголика... А может, это Оганесян не понимал, чего требовать. В итоге получился очередной Антон Городецкий: фарса много — смысла нет. Зато есть имя и лицо на афише. И бюджет, который нужно отбивать.

Чулпан Хаматова — одна из лучших современных российских актрис. Но амплуа манекена, которому весь фильм меняют грим — грусть-радость-радость-грусть, — ей явно не к лицу. Такое уже было в "Меченосце" — так, может, уважаемая Чулпан, блокбастеры как-нибудь без вас обойдутся? Слава Богу, на одну провальную роль у актрисы приходится около трех успешных (из них как минимум одна — гениальная), и в доказательство тому — образ жены молодого врача в недавнем германовском "Бумажном солдате".

За последний десяток лет вспоминается лишь три выдающихся роли Владимира Машкова. Первая и пока лучшая в карьере актера — в "Воре" у Павла Чухрая, вторая — в телесериале "Ликвидация", плюс третья — в "Питер FM" (те пять минут оказались лучше, чем сто — **в "Домовом"**). Больше пока не наскребешь. Оганесян зачем-то сделал из Владимира клоуна в парике а-ля Кобзон и кепке, как у мелкого рыночного валютчика, чем пустил роковую пулю в сторону очень интересного дуэта Хабенский-Машков. Над последним в фильме можно только хохотать. Если бы все киллеры выглядели так же, то им и стрелять бы не приходилось: со смеху быстрее помрешь.

Ляпы и детальные ошибки разъедают и без того шаткий каркас фильма до самого основания.

Постоянный серый ливень в триллерах, снятых после голливудского "Звонка", смотрится так же, как экзистенциальная фантастика после "Матрицы". Московский капитан милиции в плаще, как у детектива Коломбо, и в кепке, как у Лужкова, вызывает уже даже не смех, а жалость. И таких "киноляпов" в фильме вагон и маленькая тележка.

После просмотра кажется, что режиссер пошел по ложному пути: почва обмена опытом между писателем и убийцей очень и очень плодородная — надо просто знать, как с ней работать. А уж лишь бликом проносящийся в фильме вопрос о том, нужно ли писать про то, что прочувствовал на самом деле, — это тема, которая может привести к схоластическим мыслям на грани разумного. Быть может, Ли Харви Освальд всего лишь писал книгу об убийстве Кеннеди, а Джордж Буш — о "Буре в пустыне"? Может, кто-то сейчас пишет о том, что вы читаете эту рецензию? Вам кажется, что ваш автор переступает ту самую грань разумного? И вы правы — а фильм подобных мыслей не заслуживает.

Павел Павленко

КИНО

Ананасовый экспресс: Сижу, курю



Когда Дейл встретил Сола

Название в оригинале: *Pineapple Express*
Жанр: *криминальная комедия, боевик*
Режиссер: *Дэвид Гордон Грин*
В ролях: *Сет Роген, Джеймс Франко, Дэнни МакБрайд, Кевин Корриган, Крэйг Робинсон, Гэри Коул, Рози Перес*
Продолжительность: *114 минут*

Кто бы мог подумать, что преуспевающий на комедийной ниве "человек-оркестр" Джудд Апатоу за какую-нибудь пару-тройку лет превратится в настоящего Гобсека "Фабрики грез"? Судите сами: пока разные Адамы Сэндлеры и иже с ним транжирят направо и налево кредит доверия к собственной персоне участием в проектах с дурно пахнущим содержанием, товарищ Апатоу, напротив, этим самым кредитом даже и не думает пользоваться, бережно храня его на черный день, который, похоже, так никогда и не настанет. Можно спокойно брать за аксиому: сколь бы ни была сомнительна и абсурдна на первый взгляд идея — будь то проблема внебрачной беременности или сорокалетней "незрелости", — если за дело берется сам Апатоу, в результате всенепременно окажется "бомба". Поэтому никого не должен удивлять тот факт, что его новый продюсерский проект о последствиях злоупотребления особым видом марихуаны согласился снимать инди-режиссер Дэвид Гордон Грин. Уж поверьте: этот парень не стал бы с бухты-барахты размениваться своей репутацией ради рядового "проходняка".

Главная радость в жизни рядового курьера Дейла Дентона — новая затяжка свежескрученным "косяком". И даже когда наркомафия собирается набить свинцом его самого и его приятеля-драгдилера Солом, Дейлу достаточно всего пару раз хорошенько "пыхнуть", чтобы выход из передряги нашелся как-то сам собой... Снимать кино о злоключениях обкурившихся сладким дурманом приятелей стало для Голливуда своеобразной традицией. Гарольд и Кумар, Чич и Чонг, незабвенный Dude из "Большого Лебовски" на собственной шкуре уяснили избитую истину: курить — здоровью вредить. "Ананасовые" Дейл с Солом не нарушают эту славную традицию и, как заведено, отправляются в свое собственное, непроглядное от дыма тлеющего ганджубаса, роуд-муви, дабы в конце концов понять, что в жизни есть вещи поважнее "травки". Но до осознания всего этого героям предстоит, как ни странно, на протяжении всей ленты раз за разом выпускать все новые и новые кольца дыма злосчастной марихуаны. И немудрено: тема "травы" является, по сути, единственным оправданием для авторов ленты, набравшихся смелости учинить на экране гомерически смешной кавардак. Грин, видимо, повинуясь своей вольной натуре, не стал придерживаться каких бы то ни было четких жанровых рамок, создав особую мультижанровую "smoke-солянку" из триллера, комедии и экшена, украшенную по бокам "в хлам" укуренной парочкой Рогена и Франко. Солянка, от которой станет либо дико смешно, либо невыносимо тошно. Третьего не дано. И в этом смысле "Ананасовый экспресс" — это, ни много ни мало, именно тот самый пресловутый "косячок", открыто предлагаемый Грином всем страждущим для непосредственного употребления. А уж решать, как поступить дальше — получить от такого своеобразного предложения удовольствие или же все-таки воздержаться от употребления и отойти в сторону — режиссер всецело оставляет зрителю. И все-таки, несмотря на в большей степени вялые старания, авторам не удалось добиться поставленной благой цели о завуалированном предупреждении населения о возможных последствиях курения "травы". Отсутствие дрэдов на немытой голове Джеймса Франко не помешало ему успешно сойти за взаправдашнего укурыша-растамана со стажем, долгие убедительные монологи разочаровавшегося в эффекте "торможения" сознания под действием марихуаны Сета Рогена не смогли скрыть очевидного факта: из ленты получился превосходный "продакт-плейсмент" крайне нездорового образа жизни со всеми отсюда вытекающими. А что же вы, спрашивается, ждали, господа хорошие, от фильма с более чем заслуженным "хэппи-эндом"?

Новая лента от Джуда Апатоу, как того и следовало ожидать, получилась от души веселой и в крайней степени обезбашенной — этаким своеобразным гимном вечной дружбе между человеком и тщательно высушенным и бережно набитым в клочок бумаги ганджубасом. А чего другого еще можно ожидать от человека, тонко посмеявшегося над тенденцией роста внебрачных детей? Правильно: ничего.

Тарас Тарналицкий

Морфий



Декаданс интеллигента

Жанр: *драма*
Режиссер: *Алексей Балабанов*
В ролях: *Леонид Бичевич, Ингеборга Дапкунайте, Андрей Панин, Сергей Гармаш*
Продолжительность: *120 минут*

Фильмы о врачах — это как своеобразная микстура, в которую режиссер по своему усмотрению может добавить яда или воды, даже если эта вода — спирт. А как вам кинолента о провинциальном враче-интеллигенте, который трудится в пору революции 1917-го года? А если этот врач "подсаживается" на морфий? Уже видим довольные ухмылки гурманов кинематографа и не только. А если этот фильм снял "киношаман" 90-ых Алексей Балабанов? Вы еще не бежите в магазин за диском?

1917-ый год. Поздняя осень в уездном городке. Жители до сих пор пытаются вывести некоторые болезни "полуязыческими" методами а-ля "помани сахаром ребенка — и он сам выйдет из матери", а единственная местная больница больше похожа на хоспис. Именно сюда приезжает молодой врач Поляков (Бичевич) и начинает здесь свою практику, попутно знакомясь с медсестрой Аннушкой (Дапкунайте) и усатым фельдшером (Панин). Слушая Вертинского на старом патефоне, спасая больных от пневмонии и гангрены, Поляков методично и как-то незаметно для себя все чаще просит морфия — и так же монотонно, как молодого специалиста порабощает наркотик, страну завоевывает революция...

Сценарий был написан по мотивам рассказов Михаила Булгакова (к слову, главный герой похож на молодого автора "Собачьего сердца"), но уже к середине фильма вы об этом забудете, так как главным ингредиентом в этой смеси стал Балабанов. Видимо, сняв про 90-ые все, что можно, режиссер решил перекинуться на еще более колоритную эпоху. Ведь кого из 90-ых можно перенести на экран? "Ментов"-психов ("Груз-200"), армию "малиновых пиджаков" ("Жмурки") да героя того времени (оба "Брата"). А 1917-ый год дает художнику столько образов и тем, что все остальные эпохи курят в сторонке. Уж громыхнуло так громыхнуло — и Балабанов, учев все это, сделал из пути врач-наркоман-пациент яркую картину образов.

Хотя запрягает режиссер долго: первые полчаса фильма напоминают все что угодно, но только не картины Балабанова. Мерная, тягучая работа врачей ничем не разбавляется — и зритель может заскучать, но когда Поляков в первый раз вколет себе морфий, станет веселее. А дальше тройка с бубенцами понесется так, что дух захватит на ближайший час уж точно. Отыскав главное для себя, Балабанов, никого не спросив, начинает это главное показывать во всех формах. А главное в эпохе для Балабанова что? Правильно: сладкая гниль. Это уже стало фирменным почерком автора. И в "Морфии" этого с избытком. То провинциалка с повадками и внешностью французских куртизанок, раздвинув ноги в гинекологическом кресле, изящно закурит перед молодым врачом, то автор предъявит нам обнаженную Аннушкину фигурку в морфийном дурмане, которая явно не вписывается в местный пейзаж и от этого смотрится еще более колоритной. Все это сменяет завертевшееся колесо медицинских операций, в котором вам покажут и ампутацию крупным планом, и как трахеотомию маленькой девчушке делают. Поляков занимается всем этим под уже веселенький мотивчик патефонных мелодий (автор будто играет с нами: а ну-ка, сможешь посмеяться над этим?) и бегая через фойе в соседнее здание, чтобы посмотреть в медицинском справочнике, как перевернуть ножками ребенка в утробе матери, и заодно лишний раз "догнаться" морфием.

Есть здесь и политика: как же о 1917-ом годе — и без политики?! В фильме нет оценок революционным событиям, есть только вопросы и факты, с помощью которых мы сами и поставим напросившуюся "тройку с минусом". Устами уездного помещика (Гармаш) автор задает прямой вопрос: зачем? Ответчик молчит. А позже показывает факты: пьяные красноармейцы бродят по улицам с винтовками, требуя у каждого встречного "мандат", за который сойдет что угодно. Но Балабанов не был бы самим собой, если бы не уровнял чаши весов. Интеллигент-Поляков уже не может думать ни о чем, кроме заветной склянки в саквояже. Он слаб — и это приговор, и это уже как минимум наше "четыре с плюсом" за революцию.

Показав путь саморазрушения человека, Балабанов вновь не дает никаких оценок, он лишь приводит к тому, что дорога врач-наркоман-пациент сокращается до интеллигент-народ, где каждый, уколовшись, может просто веселиться в общей толпе, не задумываясь об окружении и просто отдавшись ему, но зная, что в кармане потрепанного пальто лежит наган с одним патроном.

Павел Павленко

С.С.Д. (Смерть Советским Детям)



Жанр: *ужасы / слэшер*
Режиссер: *Вадим Шмелев*
В ролях: *Анфиса Чехова, Евгения Хиривская, Игорь Арташонов, Дмитрий Кубасов, Екатерина Копанова, Артем Мазунов*
Продолжительность: *110 минут*

"... а клоуны вернулись"

Упрямству отдельных представителей мира сего иногда диву даешься. Это каким надо быть гиком, чтобы вот так просто, не обращая ни малейшего внимания на посылаемые в твой адрес волны гневных возгласов и иронических усмешек, переть напролом в погоне за иллюзорной жар-птицей? Как минимум таким же, каким на данный момент является тов. Шмелев. Судите сами. Ему было определенно "по барабану", что всея кинообщественность долго кашляла, подавившись попкорном, после его "креативного" воплощения смехотворной затеи облачить няню Вику в латекс и отправить ее спасать мир: главное, лента свою денежку заработала. А уж если есть спрос, то, будьте спокойны, предложение вскоре всенепременно последует — тандем Шмелев/Карышев что-нибудь да обязательно сварганит, абы потом отыскались безмолвные потребители сего продукта. На сей раз Уве Болл российского разлива взялся осваивать целинные земли жанра ужасов, а точнее, его поджанра — слэшера. И, как это всегда бывает, со всеми вытекающими отсюда далеко не радужными последствиями.

Если пословица о граблях была бы хоть на четверть реальной, то на лбу у тов. Шмелева не осталось бы живого места. Утверждение весьма резонно, поскольку главный корень зла "КПД апокалипсиса" — штампы, вторичность и клише ряда "буржуйских" представителей жанра — практически полностью, без лишней обработки и перманентных изменений, был использован Шмелевым и при создании "С.С.Д.". По сюжету, группа разношерстной молодежи во главе с грудастой ведущей, пройдя кастинг нового реалити-шоу "Пионерлагерь", приезжает на территорию заброшенного лагеря "Ясная поляна". Вскоре, после проведения репетиционного голосования, на них начинает свою охоту маньяк в лошадиной маске, окончательно повернутый на страшилках отечественного производства. Совершенно ясно, что в процессе съемок успех "Пятницы 13-го", "Крика", незабвенной саги о Фрэдди Крюгере и прочих забугорных "киносчетчиков мертвых подростков" не давал авторам ленты спокойно спать, но чтобы это было столь очевидно... Разве нельзя было сделать так, чтобы зритель об этом не прознал уже с первых кадров? А уж если бы и догадался, то не застрял бы на этом внимания? Похоже, такие мудрености не входили в режиссерский план — и, как результат, очевидный "копипэйст" вызовет у неподготовленного киномана сильнейшее чувство дежавю, которое будет душить его вплоть до появления титров. И все же местами Шмелеву и Ко удается пусть и ненадолго, но поднять градус интереса к своему детищу, благодаря, в основном, камерности происходящих событий. Приступ клаустрофобии, естественно, никому не грозит, но в контексте повсеместно царящего на экране истерического бедлама сие творческое решение выглядит более-менее сносно. К слову, об истерии. Набранный актерский молодняк вполне естественно реагирует на внешние раздражители: кричит, верещит, пускает сопли. Хотя и ежу понятно, что для этого особой драматургии не требуется. А уж чего точно не требовалось, так это "извращений" над пресловутыми пионерскими страшилками, призванными хоть немного прояснить причину происходящих вокруг смертоубийств, являющихся, по большей части, всего лишь предлогом для продления жизни и без того заунывной истории о потрошителе-шизофренике, прибывшем удовлетворить свои детские фантазии прямиком из далекого советского детства. С большущим серпом в руке. Вероятно, для пущего символизма.

Итак, ежегодный трэш-цирк вновь не обходит нас стороной — и старые клоуны уже тут как тут. Шмелев и Ко, показав нам на бис своим внеочередным "реваншем" новое сольное представление на тему "Как снимать кино нельзя, но если очень хочется, то можно", продолжают постепенно забивать гвозди в крышку гроба отечественного мейнстрима. Вот это — поистине ужасающее зрелище.

Тарас Тарналицкий

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Сорванцы. Команда уличных дикарей

Название в оригинале: *DWK. Abenteuer i.p. Graffitburgen*
Жанр: *квест*
Разработчик: *Dreamotion*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Windows XP SP2; Pentium III 1Ггц; 512Мб ОЗУ; 64Мб DirectX 9-совместимая 3D-видеокарта; DirectX 9-совместимая звуковая карта; 800Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *9-12 лет*

Ранее в нашей рубрике мы уже рассказывали об одной игре из серии "Сорванцы" ("Дикая банда"). Как это обычно бывает, первый блин у Dreamotion в свое время получился комом — на сей несуразный сборник мини-игр смотреть без содрогания могли только совсем уж неискушенные геймеры. Видимо, осознав свои ошибки, разработчики в качестве сиквела решили предложить юным игрокам кардинально другое блюдо. Нужно признать, у них это получилось: "Сорванцы-2" похожи на первую часть не больше, чем лягушка — на головастика. Впрочем, это вовсе не означает, что сиквел получился намного лучше оригинала.

Так что же изменилось в игровой вселенной "Сорванцов" с выходом второй части? Прежде всего, появился хоть какой-то сюжет. Кинофильм-первоисточник был посвящен дворовому футболу, и именно с футбольной тематикой так или иначе были связаны все мини-игры "Сорванцов-1". Собственно, первая игра и представляла собой обычный бессюжетный сборник казуальных развлечений. Простенькие забавы на пять минут имеются и в "Команде уличных дикарей", однако на этот раз создатели догадались увязать их между собой сториглайном, готовым по части оригинальности поспорить с иными латиноамериканскими сериалами. Центральный персонаж игры, паренек по имени Юлий "Гекльберри" Форт-Нокс, отважно пускается на поиски куда-то запропастившегося отца. Ну чем не хит? Вот только дальше завязки дело у разработчиков не пошло — рудименты сюжетной линии соединены друг с другом весьма схематично. К тому же, полному погружению в атмосферу игры мешают глупые задания. Продавец просит электросхему, она есть у электрика, но тот очень проголодался, поэтому нужно купить ему завтрак, за которым, опять-таки, придется топать к продавцу, — вот такие поручения малышам придется очень часто выполнять во время игры. Как видим, проект оригинальностью не блещет, но, с другой стороны, игра изначально рассчитана на пятиклассников, так что глупо было бы ждать от нее чего-то иного. Справедливости ради скажем, что время от времени попадаются довольно сложные головоломки, которые далеко не всегда можно одолеть с помощью банального пиксел-хантинга — посему ребенку лучше будет проходить "Сорванцов-2" в компании мамы или папы: в некоторых случаях помощь взрослых может очень пригодиться. Иногда стоит заглядывать и в дневник главного героя — своеобразный игровой справочник, в котором частенько появляются подсказки по прохождению. К любой из открытых мини-игр также впоследствии можно вернуться, когда душа того пожелает.



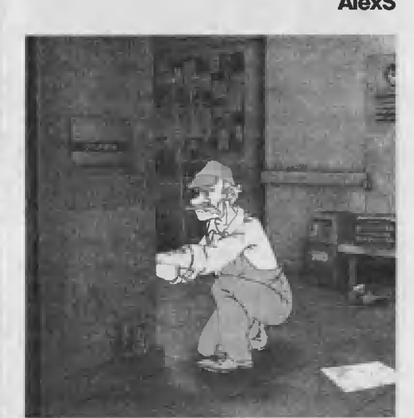
В целом же, сиквел "Сорванцов" представляет собой довольно средненький мультяшный квест, ориентированный на неприхотливых молодых геймеров. Хотя "мультяшный", пожалуй, сильно сказано: вполне сносно нарисовав главных игровых персонажей (враждующие футбольные группировки "Дикая банда" и "Непобедимые победители", разумеется, представлены в полном составе), художники Dreamotion вдруг решили поэкспериментировать. Вместо того чтобы окончательно превратить игру в мультик, они ни к селу, ни к городу "вшили" в нее вполне "реалистичные" задники. Если честно, такое сочетание — мультяшные герои и декорации "под реальный мир" — очень сильно мозолит глаза. Остановились бы, право слово, на чем-нибудь одном.

Но ладно бы только глаза — нашим "чебурашковым" ушам игра тоже не пришлась по вкусу! Нет, с качеством озвучки все здесь в полном порядке: "акелловцы" поработали на совесть — и главные герои заговорили вполне живыми голосами. Однако центральный персонаж, тот самый Юлий Форт-Нокс, которому мы помогаем найти отца, постоянно болтает без умолку! Если в первой игре главный герой тоже молчаливостью не отличался, то в сиквеле его разговорчивость превзошла все разумные пределы. Причем, как правило, Юлий несет полную околесицу о радостях и горечах жизни дворового футболиста. Погружению в атмосферу игры, как, видимо, того хотели разработчики, эта болтовня нисколько не способствует, а во время решения особенно сложных головоломок и вовсе хочется отключить звук, лишь бы не слышать больше жизнерадостное бормотание главгероя.



Оценка: 6.0
Вывод: В отдельных моментах сиквел, возможно, и может заткнуть за пояс первую игру. Как-никак, в козырях у продолжения имеются хоть какой-то сюжет, а также элементы квеста, причем все это украшается еще и привычными для серии мини-играми. Но, если отвлечься от сравнений с "первым блином", мы увидим, что "Сорванцы-2" — игра-пустышка, сделанная для галочки и на коленке. В безбрежном океане современных детских квестов запросто можно найти множество гораздо более сильных проектов.

AlexS



Поем по-английски. Караоке

Название в оригинале: *JumpStart. Reading with Karaoke*
Жанр: *обучающая игра/программа для караоке*
Разработчик: *Knowledge Adventure*
Издатель в СНГ: *"Руссобит-М" / GFI*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Windows 2000 SP4 / XP SP1; Pentium III 400МГц; 256Мб ОЗУ; 400Мб свободного места на HDD; видеокарта с 32Мб памяти; DirectX 9.0; DirectX-совместимая звуковая карта; микрофон*
Рассчитана на возраст: *7-9 лет*

Просто замечательно, когда такое скучное занятие, как обучение иностранным языкам, разработчикам "виртуальных радостей" удается совместить с веселой игрой. В самом деле, насколько легче будет ребенку учиться, если в процессе обучения заботливые девелоперы догадаются окружить его ярким, интересным и, главное, интерактивным миром, населенным, к тому же, забавными говорящими зверятами. Задумка с детской англоязычной караоке-игрой у Knowledge Adventure была просто потрясающая — и все могло бы получиться очень здорово, да вот только реализация подкачала...

Называть "поем по-английски" игрой было бы не совсем правильно: в первую очередь, это программа для караоке и уж только потом — красочная забава для малышей. Это, кстати, одна из главных ошибок разработчиков: ну что им стоило "уравновесить" игровую и обучающую составляющие? Так нет же: свобода выбора, проработанные персонажи, интересный сюжет — для "Поем по-английски" все это является чем-то из мира фантастики. Качествами идеала, свойствами недостижимой мечты. А в этом простеньком караоке-симе балом, увы, пока что правит суровая реальность.

Но оставим на время в покое разработчиков вместе с их ошибками: локализаторам нам на этот раз тоже есть что сказать. Уж больно странную образовательную игрушку предлагает на наш строгий суд "Руссобит-М". В первую очередь, именно благодаря русификации, а точнее, ее отсутствию, тайтл не может адекватно справляться с одной из своих главных задач — обучать юных игроков произношению английских слов. По крайней мере, при первом знакомстве с программой очень желательно, чтобы рядом с компьютером находились взрослые, хотя бы в общих чертах знающие английский язык. Дело в том, что жизнерадостный зверек-учитель, резвящийся на экране монитора, приветствует игрока веселым лопотанием, из которого малыш вряд ли сможет понять больше двух-трех предложений. И это еще в лучшем случае. Естественно, ни субтитров, ни тем более адекватного перевода на русский язык в "Поем по-английски" не предусмотрено. Посему помощь взрослых при первом знакомстве малыша с языком гордых британцев придется как нельзя кстати. Кроме того, не помешает заранее запастись и микрофоном: без него тоже играть не получится. Нет, конечно, в этом симуляторе караоке предусмотрен режим игры без микрофона, однако на деле выясняется, что от этого режима разработчики оставили одну видимость. Без микрофона юные игроки смогут лишь ознакомиться с первыми "миссиями", коими являются задания на произношение букв алфавита и отдельных слов. Программа тщательно следит за произношением малыша и, если встречаются ошибки, тут же обращает на них внимание играющего. Придумано здорово, вот только на данный момент сама игра выглядит очень скучной. Тайтлу не хватает именно элементов игры, которые для детского проекта как раз очень важны.

Немного развлечь приунывших детишек во время прохождения могут, пожалуй, только "преподаватели" — забавные трехмерные зверята. Чаще всего на экране появляется великолепно анимированный белый лисенок, очень живой и веселый, как и положено "мультяшкам". Как и все остальные, говорит он только по-английски, так что понять его лопотание, по крайней мере, на первых этапах игры, ребята вряд ли смогут.

Оценка: 4.0
Вывод: Отличная идея, испорченная посредственной реализацией — вот что такое "Поем по-английски. Караоке". Разработчики из Knowledge Adventure смогли состряпать толковую, но скучную обучающую программу — на большее их таланта не хватило. Масла в огонь подлили и локализаторы из "Руссобит-М", русифицировавшие проект спустя рукава.

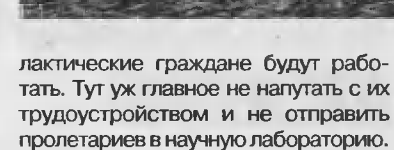
AlexS

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

StarTopia

Жанр: *strategy, tycoon*
Разработчик: *Mucky Foot Studios*
Издатель: *Eidos Interactive*
Год выхода: *2001*
Похожие игры: *Dungeon Keeper 1-2, Empire of the Ants*

Как вы думаете, что произойдет, если человекоподобная обезьяна достанет из коробки румяный пончик, откусит от него кусок и зашвырнет остатки высоко в небо? Правильно: надкусанный пончик неминуемо превратится в космическую станцию с пришельцами разнообразных рас, которую нам обязательно придется оснащать различными увеселительными и производственными заведениями, а также старательно оберегать подопечных гуманоидов.



Инопланетная общественность представлена десятком фракций самого забавного вида и "содержания". На пресловутых зеленых человечков даже смотреть без хохота невозможно, а уж если послушать их тарабарщину, то можно попросту потянуть смеховую мышцу. Как и полагается в подобных тайтлах, каждый "стартопист" хочет хлеба и зрелищ и вдобавок имеет еще целую кучу непонятных желаний, о которых вещает через появляющиеся над головой разнообразные иконки. Но, как и на нашей маленькой планете, на пончикообразной станции ничего бесплатным не бывает — и время от времени межгалактические граждане будут работать. Тут уж главное не напутать с их трудоустройством и не отправить пролетариев в научную лабораторию.

Кроме первичных расовых признаков и рабочей квалификации, подопечные обладают и уникальным характером. Кто-то души не чает в работе, а кто-то предпочитает честной жизни употребление алкогольных напитков и совершение преступлений. Причем преступления, совершаемые гуманоидами, не имеют ничего общего с земными, а больше напоминают остроумные и дико смешные проделки пациентов психиатрической лечебницы. В дальнейшем станет ясно, что спать на голой земле, то есть на голой обшивке космического дома, межгалактические пациенты не будут. Придется строить для разношерстной компании сначала жилые дома, а потом — по нарастающей: фермы, лаборатории, дискотеки, бары, магазины, красивые и бесполезные с практической точки зрения архитектурные излишества и многое другое.

Главным минусом подобных тайтлов является скука, которая неминуемо захватывает игрока после десятка-другого игровых часов. Эта проблема в StarTopia решена самым лучшим из способов — юмором. Смех вызывает практически каждый элемент игры. Сами "стартописты" потешны не только своим внешним видом, но и своими привычками, действиями, разговорами. Гуманоиды занимаются вроде бы привычными делами: кушают, работают, дерутся, танцуют на дискотеке, лечатся в больнице, смотрят телевизор, хулиганят, жалуются, воюют с другими поселениями. Но все это они вытворяют настолько забавно, что созерцание их действий вызывает совершенно искреннюю улыбку на лице. Как, например, относиться к тунеядцу с двумя головами, который жалуется на то, что у него нет денег, но работать он не желает, предпочитая скончаться от голода? Или к ученому, глумящемуся над примитивным и неразвитым гуманоидом-рабочим? Или к опасному преступнику, подкладывающему бомбу в общественный туалет? Ответ: только с искренним смехом.

Конечно, StarTopia не идеальна, но минусы настолько незначительны, что внимание на них можно обратить, только если сильно постараться. Вывод прост: великолепная игра, выполненная в очень сложном жанре. Забытый шедевр.

Слава Кунцевич

Sub Culture

Жанр: *simulation, arcade, adventure*
Разработчик: *Criterion Studios*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Год выхода: *1997*
Похожие игры: *Elite, "Космические рейнджеры 1-2", Aquanox*

Глубоководные исследования компании Criterion Studios завершились сенсацией. В океанских глубинах живут маленькие человечки, чей рост не превышает двух миллиметров. Они старательно строят свои маленькие глубоководные жилища, бороздят морское дно на своих маленьких подводных лодках, торгуют маленькими товарами и ведут свои маленькие, но серьезные войны.

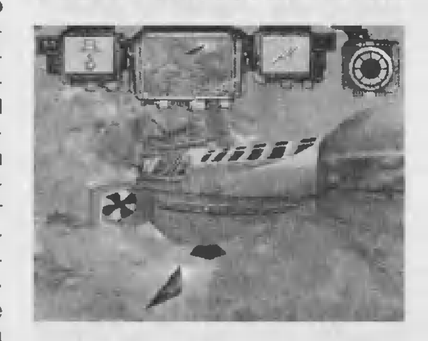
Вернувшись домой после неудачных поисков алюминия, Бубба Кош обнаружил, что дома-то и нет. Жилище было разрушено невесть откуда свалившейся на него консервной банкой. Но Бубба не отчаялся, ведь у него осталась желтая подводная лодка — верный друг и надежное средство для зарабатывания денег. Работа сначала будет не ахти: больше придется выискивать по дну разнообразный мусор. У морских человечков в особой цене медные монетки, крышки от пивных бутылок, сигаретные окурки, алюминиевые ложки и редкий необходимый для производства кислорода минерал ториум. Все найденное можно продать за неплохие деньги в ближайшем городе.

Там же можно взять квест от одной из враждующих между собой группировок. Да-да, маленькие человечки тоже жуть как любят ссориться и воевать — и по сюжету Бубба окажется вовлечен в военные действия поразительно крупного для маленьких человечков масштаба. За выполненные задания платить будут звонкой монетой. Очков опыта, к сожалению, нет, иначе из Sub Culture получилась бы отличная RPG. Ну, и третьим способом набивания кошелька является классическая торговля. Тут все просто: покупаем там, где дешевле, продаем там, где дороже. Ясно, что деньги в игре — это не средство накопления, а средство апгрейда любимой и единственной yellow submarine. Купить другую подводную лодку нельзя, что, конечно, следует также записать в недостатки. Но это не главное. Если честно, после парытройки часов игры Sub Culture втягивает настолько прочно, что вырваться из нее практически нереально. И все из-за необыкновенно живого мира. На дно плюхается алюминиевая кружка, выброшенная каким-то моряком. Большие хищные рыбы ведут охоту на мелких сородичей. Субмарины враждующих фракций сражаются не на жизнь, а на смерть. Пираты атакуют торговое судно. Другие старатели пытаются увести из-под носа медную копейку. Мир, проработанный с болезненной тщательностью и пылкой любовью разработчиков, живет сам по себе, не обращая внимания на игрока. И сравнение с "Космическими рейнджерами" совсем не случайно.

Тайтл при прохождении вызывает настоящий, неподдельный восторг.







Все, что есть в игре, выполнено настолько отлично, что в это трудно поверить. Отличный юмор, живой окружающий мир, забавные задания... И в итоге позабытый уже шедевр — игра о жизни таких маленьких, но так похожих на нас с вами человечков.

Слава Кунцевич

Предлагаем вашему вниманию небольшой эксперимент. Ниже по курсу — диалог двух авторов. Сегодня одна тема, завтра — другая. Цель? Да нет никакой цели. Авторы будут растекаться мыслью по древу в попытках найти листья правды, вести жаркие дебаты и горячие споры, доказывая свою правоту и гордо демонстрируя личную точку зрения. Под лупу обсуждений попадут самые разные вопросы. Вы непосредственным образом можете повлиять на происходящее. Пишите интересные письма с предложениями тем для дискуссий, комментируйте, рассуждайте, критикуйте, не оставайтесь равнодушными.



ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Расцветающие сады пустыни

Кирилл Улезко:

Сейчас на рынке появляется много проектов, которые получают очень неоднозначные отзывы как в прессе, так и среди простых геймеров. И огромная часть этих продуктов принадлежит к категории sandbox-игр (слово "sandbox" с английского переводится как "песочница"). Примеров — тьма: Mercenaries 2, Assassin's Creed, Far Cry 2, GTA 4 и т.д. И это лишь первое, что навскидку приходит в голову. Эти тайтлы собирают хорошую кассу, в них с удовольствием играют, но все же на форумах можно найти множество гневных отзывов, а средние оценки различных профильных сайтов и прессы не слишком высоки. И ругают последние "сэндбоксы", в основном, не за плохой баланс, страшную графику или кучу багов, а за то, что в них... не во что играть. Что ты думаешь по этому поводу?

Антон Жук:

Лично для меня это больная тема. Практически каждая игра с открытым миром, выпущенная за последний год, — откровенное разочарование. Разработчики, стараясь удивить, рисуют гигантскую карту, сдабривают все первоклассными технологиями, наделяют героя или геймплей в целом парочкой оригинальных фишек и с улыбкой подсовывают сие творение замученному ожиданиями игроку. Тот, просидев несколько часов перед монитором под тяжестью свалившегося счастья, вскоре начинает чувствовать, что его обманули. Все задумки девелоперов, оказывается, работают лишь первое время, а потом начинают скрипеть и раздражать. Создать большой функционирующий мир получается у единиц. Самое обидное, что законодателем мод в царстве проектов-пустышек является Ubisoft Montreal; студия, которая еще несколько лет назад радовала нас замечательными творениями, скатилась в яму неинтересных идей и плохой реализации. Assassin's Creed, Far Cry 2, Prince of Persia — лишние доказательства того, что компания "списалась".

Кирилл Улезко:

Эх, коллега! Вот тут я с тобой не согласен. Для меня Ubisoft Montreal — одна из самых уважаемых и любимых компаний. Названные тобой игры, несомненно, своеобразны, но по-своему гениальны и, без преувеличения, являются хитами. Вот ты говоришь про большой функциональный мир. А чем плох мир Assassin's Creed? Разные по стилю и дизайну города, захватывающие схватки со стражей, интересные и уникальные миссии по устранению тамплиеров, вполне себе интересный сюжет... Продолжать можно долго. Или вот тот же Far Cry за номером два. Все его ругают, мол, пусто там, делать нечего. А в Африке, значит, негры просто толпами шастают! Пустой мир в сочетании с потрясающими пейзажами джунглей и саванн создает неимоверный эффект присутствия. Под этим я подразумеваю то, что ты десять минут ползешь по джунглям, таблетками спасаясь от приступов малярии, потом выбредаешь на блокпост; далее следует быстрая и ожесточенная перестрелка с кучей пиротехнических эффектов, пальбой вслепую по зарослям и поиском хитрых недобитков, пытающихся зайти в тыл; на блокноте ты берешь машину и едешь один по раскаленной саванне, пугая редких зебр и любуясь потрясающими пейзажами. Вот это я называю почувствовать себя наемником в Африке! И проколов у нового Far Cry, по сути, лишь два: наглый респавн врагов на тех самых блокпостах и отсутствие хищников. Так что sandbox-игры от Ubisoft Montreal, возможно, немного теряют в разнообразии геймплея, но взамен приобретают несравнимую, очень насыщенную и реалистичную атмосферу. Неплохой обмен, на мой взгляд. И заметь еще, кстати, что все эти проекты принесли издателю отличную прибыль. А это означает, что большинству геймеров они понравились.



Антон Жук:

Неплохой обмен? Да это наглое мошенничество. Assassin's Creed, конечно, прекрасен своим миром, сюжетом и боевкой. Но когда на протяжении десяти часов повторяешь одни и те же действия — усталость обрушивается неимоверная. Аналогичная ситуация и с Far Cry 2. Задания повторяются, ситуации — будто близнецы, описанные тобой ползанья по джунглям утомляют уже через час. А последний "Принц Персии"?.. Вся игра — беготня от одной точки к другой по запутанным локациям в сопровождении "нулевой" боевой системы и неинтересного сюжета. Играть по одной формуле раздражает. Неужели так тяжело потрудиться над разнообразием?

Впрочем, хватит "переходить на личности". За всем этим скрывается куда более глобальная проблема. Похоже, разработчики разучились фантазировать и моделировать интересные ситуации. Нет даже ощущения, что девелоперы находятся в поисках, что вот-вот они нащупают золотую нить, которая приведет их к прорыву. Надеюсь, я ошибаюсь...

А неплохая прибыль, как мне кажется, совсем не говорит о том, что игра всем понравилась. Need for Speed тоже хорошие продажи показывала, пока ее создатели не съехали к самокопированию и нежеланию развиваться.

Вывод: взгляд некоторых разработчиков на игры с открытым миром — это тупик. Горе-умельцам в срочном порядке стоит собраться в офисе Rockstar или, на крайний случай, Bethesda и прослушать краткую лекцию о том, как нужно обращаться с такой тонкой материей, как свободный геймплей.

Кирилл Улезко:

Перед тем, как перестать обсуждать несчастную Ubisoft Montreal, вставлю свои пять копеек. После десяти часов потихоньку начинает надоедать любая игра, но, кстати, именно Assassin's Creed десять часов еще вполне выдерживает. Практика показывает, что если не переусердствовать с однообразными побочными заданиями, то интерес не теряется до самых титров. По поводу Far Cry 2: да, задания — всегда геноцид с подрывом, зато каждое из них можно выполнить добрым десятком способов. Чтоб не очень долго распинаться, скажу лишь, что одна и та же миссия днем и ночью — это две большие разницы (это еще и к вопросу о пресловутой реиграбельности). "Принца" же мы хорошенько обсудим на соседних страницах.

По поводу прибыли: хорошо продавалась Most Wanted, которая понравилась геймерам; безыдейная Carbon — уже хуже; а в проваливщуюся ProStreet уже почти никто не играл. Как следствие — плохие продажи. Так что по окупаемости игры вполне можно судить об ее успехе.

И, наконец, подойду к главной теме разговора. Играть по одной формуле раздражает? Так играй по разным формулам! Придумай свой геймплей сам! "Пустые" "песочницы" тем и хороши, что они дают полную свободу. И многие теряются, не зная, что с этой свободой делать. Привыкшие к повсеместным скриптам игроки не могут развлечь себя сами, даже получив на руки такой мощный инструмент, как большой и довольно неплохо проработанный мир со своими внутренними законами. Разработчики разучились моделировать ситуации? Отнюдь. Они просто предлагают смоделировать их самим игрокам. Да, такой подход вгоняет часть аудитории в тоску. Но зато другой части нравится возможность экспериментировать на выделенной площадке, самостоятельно придумывая себе развлечения и претворяя в жизнь самые разные замыслы. Девелоперы предоставляют нам не ситуации, а набор базовых правил и красивый полигон для возможности этими правилами и законами пользоваться. Как этим распорядиться — решать только игроку, и каждый решает это по-своему. Так что вывод у меня напрашивается несколько иной: игры с открытым геймплеем — это не просто подвид шутеров, а отдельный жанр. Т.е. кто-то любит ролевые игры, а кто-то — симуляторы. Некоторым не нравятся стратегии, а другим не по душе эти самые sandbox-проекты, потому что они требуют не только соответствующей технической базы, но и некоторых качеств игрока — таких как любознательность, воображение и т.д. Так что рано пока бежать на лекции к Rockstar (новая GTA не только плохо оптимизирована, но также несколько скучна) или Bethesda (при всем великолепии третьего Fallout, это все же RPG, а не шутер или аркада, плюс его ругают гораздо сильнее многострадального Far Cry 2).

Антон Жук:

Не сказал бы, что после десяти часов начинаешь уставать от любой игры. Я с удовольствием отыгрываю по двадцать, по сорок часов прохождения. Все зависит от качества исполнения.

Высший уровень лени — создать большой мир и отдать его в распоряжение геймера, мол, найди себе тут развлечение. Это как смотреть фильм, в котором на протяжении двух часов показывают, например, пустое поле с лесом на горизонте. Зритель спросит: "На что тут смотреть? Это безынтересно". А ему в ответ: "Включи фантазию, представь, что на экране что-нибудь происходит. Развлеки себя сам!". Я не хочу придумывать скучные варианты прохождения на пустом месте, не хочу увеселять себя насильно, не хочу развлекать себя сам. Это работа девелоперов — и они обязаны ее выполнять.

Вот ты говоришь, мол, нужно, чтобы у игрока были соответствующие качества вроде любознательности. Но, прости, думаю, большинство геймеров лучше включат канал Discovery или Animal Planet, нежели с любопытством станут изучать что-то в пустой виртуальной саванне Far Cry 2. Разве не так?

Кирилл Улезко:

Во-первых, сорок часов ненадоедливого прохождения — это, по-моему, почти нереально. Самые живучие в этом плане игры — RPG, но даже они чаще всего надоедают спустя сутки чистого геймплея. Во-вторых, ты не совсем правильно меня понял. При чем тут Animal Planet? Речь идет не о фотореалистичных зебрах. Под любознательностью я имел ввиду не это, а то, что очень многим геймерам интересно посмотреть, как поведет себя AI в той или иной ситуации. Им интересно видеть, как изменяется от их действий окружающая виртуальная действительность, как работают на практике игровые законы, ведь они, несмотря на псевдореалистичность, всегда условны и сильно отличаются от жизненных реалий. И сравнивать "сэндбокс"-игры с фильмами некорректно. Фильм — это почти всегда линейный шутер, где много скриптов и все зациклено на игроке. Это зрелищно, интересно и круто, но только при первом просмотре. Второй раз ты уже знаешь, что будет, когда невидимый режиссер дернет за одну из своих ниточек. За это, кстати, в последнее время все больше ругают ту же Call of Duty, мол, герой тут — пуп земли, так не бывает. Такой подход популярен и очень распространен, но это не значит, что он единственно верный.

Ну и, наконец, если не нравится подобный вид развлечения, то не надо мучаться. Мне, например, совсем неинтересны спортивные симуляторы, а также симуляторы всяких танков-вертолетов. Я мог бы сказать кучу гадостей даже о лучших представителях этих жанров, но не стану: есть огромное количество людей, которым доставляет удовольствие гонять по зеленому полю высокополигональный белый мячик или изучать по полчаса мануал, чтоб завести движок виртуальной машины. А еще куче народу нравится, когда им дают полную свободу действий. Так что работа девелоперов состоит не в том, чтоб придумать все за игрока, а в том, чтоб дать ему возможность развлечься. Поэтому и подходы к вопросу у всех разные.

Антон Жук:

Отведенное нам для данного диалога место почти закончилось, поэтому будем закругляться. Очевидно, что поднятая сегодня тема — палка о двух концах. Sandbox будет развиваться — и развиваться стремительно: за ним, бесспорно, будущее. Понадеемся, что все недостатки, торчащие сегодня из "песочницы", со временем полностью исчезнут, что девелоперы научатся виртуозно жонглировать такими понятиями, как свобода, масштаб и разнообразие. А там, глядишь, и недовольных, к которым относится и автор этих строк, станет меньше...

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводной комплект Logitech Cordless Desktop Wave

Здорово, когда такие необходимые в хозяйстве вещи, как клавиатура с мышкой, позволяют не искать каждую из них по частям, а продаются прямо в одной коробке. Более того — продаются уже без проводов (читай — беспроводные), да еще и мышка при этом — лазерная, а клавиатура — поистине футуристическая.



Да и вообще, как известно, дизайнеров хлебом не корми, только дай сделать кому-нибудь жизнь удобнее (или наоборот). Уже давно они добрались до различных компьютерных устройств, однако почти всегда дело ограничивалось либо новыми оригинальными — вплоть до абсурда — формами, либо поистине неисчислимым набором дополнительных клавиш... Были, конечно, исключения, объединяющие в себе и то, и другое, но на подобные эксперименты могли решиться лишь по-настоящему серьезные брэнды, имеющие как серьезный штат дизайнеров, так и приличные финансовые возможности для экспериментов. Похоже, и тем, и другим достаточно широко воспользовалась компания Logitech, когда создавала свой новый беспроводной набор из лазерной мышки и мультимедийной клавиатуры Cordless Desktop Wave.

Прежде всего, стоит упомянуть об упаковке. Продолжая свои лучшие традиции, компания Logitech не пожадничала и облачила свое детище в солидную презентационную коробку из толстого картона с откидывающейся крышкой, под которой за толстым слоем прозрачного пластика наглядно представлена... клавиатура. Мышка же скромно прячется в недрах упаковки прямо под ней. При этом огромное количество фотографий, усеивающих все разумные из возможных поверхностей, вполне наглядно демонстрирует все достоинства и особенности набора, не позволяя пользователю даже на секунду усомниться в своем выборе. Кстати, прозрачная вставка, за которой скрывается клавиатура, оказалась еще и вполне приличной защитой от пыли, если понадобится надолго оставить компьютер без присмотра.

Немного огорчило, что разработчики не предусмотрели возможность аккумуляторной запитки компонентов набора от, скажем, USB-порта с помощью какого-нибудь переходника. Да и изначально Cordless Desktop Wave комплектуется четырьмя щелочными батареями Duracell, жизнеспособность которых, несмотря на навязчивую рекламу, можно охарактеризовать как среднюю. Однако, на самом деле, это не имеет особого значения. Лазер в мышке крайне маломощный, а клавиатура "ест" энергию лишь тогда, когда вы давите на кнопки. Да и пониженный режим энергопотребления при бездействии явно идет мышке на пользу. Что до приемника, то он и вовсе питается от USB-порта. Сам по себе приемник очень маленький и выглядит примерно как простая USB-флэшка, на одной из панелей которой находится кнопка инициализации мышки и клавиатуры. Как оно часто бывает в клавиатурах подобного рода, светодиоды, отображающие состояние клавиш-модификаторов ("Caps Lock", "Num Lock", "Scroll Lock"), на девайсе полностью отсутствуют. Это сделано для экономии заряда батарей, однако в некоторых случаях все-таки доставляет определенный дискомфорт.

Но вернемся к мышке. Она полностью симметричная вплоть до двух дополнительных клавиш, находящихся на правом и левом боках ее корпуса. Без преувеличения, Logitech Cordless Desktop Wave можно назвать по-настоящему универсальным для использования как для правшей, так и для левшей, что в последнее время встречается крайне редко, особенно в беспроводных комплектах. Хотя, честно признаться, и для тех, и для других будет удобным использование только клавиши под большим пальцем. Кнопка же на внешней стороне мышки доступна лишь для нажатия косточкой сустава безымянного пальца. Хотя, приспособившись, думаем, вы лишь дополнительно разовьете моторику кисти, а это только на пользу. Ролик скроллинга, к тому же, может качаться вправо и влево для перемещения по горизонтали.

А вот габариты "грызуна", да и его вес, достигнутый за счет использования элементов питания типа АА, которые значительно тяжелее их трехбуквенных коллег, делают мышку комплекта наиболее приближенной к предназначенным для игр аналогам. И дополнительных грузиков не надо. Да и универсальность мышки явно понравится левшам, для которых игровых "грызунов" у нас днем с огнем не сыщешь. Дополнительный плюс — высокая точность за счет применения лазера. Правда, разрешение оптического приемника ограничено значением 800 dpi, что некоторым геймерам может показаться недостаточным. К сожалению, невысокое разрешение — бич буквально всех беспроводных мышек: за свободу от проводов приходится чем-то расплачиваться.

Впрочем, перейдем к "сладкому" — клавиатуре. Признаться, подобный дизайн для многих пользователей может оказаться шокирующим. Даже днище решения — и то неровное. А уж боковые грани и сама клавиатурная панель вообще способны вызвать "морскую болезнь". Недаром название набора оканчивается на Wave (с англ. — "волна").

Если дать первоначальную характеристику всему этому буйству дизайнерской мысли, можно сказать лишь одно: его однозначно придумали, качаясь на волнах, причем в стремлении отойти от всех привычных стандартов.

Сложно сказать, как скоро обычный человек, ранее вообще не общавшийся с "эргономичными" клавиатурами, сможет привыкнуть к данному дизайну. Даже за три дня общения с ней я этого сделать не смог: видимо, сказался семнадцатилетний опыт общения с обычными "досками", но все же набирать текст на ней, включая эту статью, в принципе, удобно. Указательным пальцам почти не нужно делать длинных движений, а в состоянии покоя анатомическая линия всех пальцев на средней буквенной клавиатурной строке почти идеальна — любители печатать вслепую могут отдыхать, не снимая рук с девайса.

Главным для меня огорчением в раскладке стала вторая (!) клавиша "\" (в латинской раскладке), которая обычно располагается над "Enter" в большинстве клавиатур. В данном случае она расположилась между кнопками "Z" и "Shift", за счет чего последний сократился в размерах. Более того, та кнопка "\", которая около "Enter", теперь находится не над, а справа от "Enter". И если последней клавишей лично я почти не пользуюсь, к комбинации "Ctrl" + "Z" (отмена последнего действия) прибегаю постоянно, вслепую ориентируясь на широкий "Shift". Ошибок, как вы понимаете, поначалу я делал нереальное количество. Кроме того, за счет сужения в "талии" клавиши "Enter" доставать ее мизинцем стало сложнее. Зато кнопка "Del" стала в два раза более высокой, так что "убивать" что-либо неприятное стало в два раза приятней.

Описывать размеры, расположение и немыслимые изгибы остальных кнопок нет вообще никакого смысла. Определить их формы правильно смогут, пожалуй, только профессионалы. Хотя очень необычно, футуристично и красиво. Да и попасть по огромному пробелу не составляет никакого труда.

Что же до самой положительной детали клавиатуры, то это, без сомнения, подкладка под кисти. Почти не скользящая, мягкая, с покрытием "под кожу". Лучше не придумаешь. Особенно довольными окажутся геймеры, использующие клавиши управления курсором и кнопки левой половины панели. Все кнопки лежат прямо под пальцами, что в пылу виртуальных баталий будет крайне немаловажно.

Вывод: Достаточно сложный в освоении для человека, привычного к стандартам плоской клавиатуры, девайс. Превосходный для использования в играх, если вспомнить симметричную лазерную мышь и забыть про ее не очень высокое разрешение. В любом случае рекомендуем при покупке предварительно достать ее из коробки и немного посимулировать процесс работы и игры.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровые мыши A4Tech XL-730K и XL-740K

Заядлые геймеры, как, впрочем, и большинство продвинутых пользователей, что-то понимающих в компьютерной периферии, могли давно заметить, что такие устройства ввода, как мышки и клавиатуры, предназначенные главным образом для игр, в процессе своего появления и дальнейшего развития перекочевали в некий отдельный "клан" устройств. И, если геймерские уже по своей сути рули, джойстики и геймпады в любом Интернет-магазине, "хардварном" портале и на сайтах производителей уже давно выносятся в отдельный раздел, игровые "грызуны" и клавиатуры появились там сравнительно недавно — да и то еще не в полной мере. Причина подобного вполне понятна. Если любой по определению игровой гаджет никак не может быть использован нигде, кроме как в играх, большинство своих клавиатур и мышек производители стараются сделать по возможности универсальными, т.е. приспособленными как для работы, так и для развлечений.

Однако бывают и исключения — например такие, как наши сегодняшние героини. Признаться, при всем желании производителей позиционировать их как универсальные, а некоторых "хардварных" тестеров — отыскать в них удобство при работе с офисными приложениями, лично я все-таки предпочел бы использовать и рекомендовать их все-таки для игр.

Как уже становится понятно из названия, обе рассматриваемые в данном обзоре мыши — "родные сестрички". Однако, как оно часто бывает и у людей, несмотря на "родственность", у каждой из моделей — своя внешность и свой "характер".

A4Tech XL-730K

Абсолютно черный корпус мышки с такого же цвета клавишами даже роликом скроллинга поначалу вводит в недоумение: моноцветность для мышек от A4Tech нетипична. Впрочем, есть одно маленькое исключение: одна кнопка цвета не имеет вообще, то есть, она полностью прозрачная. Располагаясь под колесиком скроллинга, данная клавиша является, по сути, индикатором состояния мыши и подсвечивается разными цветами в зависимости от режима чувствительности или разрешения (от 600 до 3600 dpi).

Корпус мышки довольно большой и вряд ли понравится людям с небольшими ладонями. Зато в играх, как правило, большие габариты играют на руку геймеру, помогая точнее позиционировать курсор или прицел. Только для этого рекомендуется выставлять разрешение побольше, иначе инерция испортит весь результат. Самое приятное, что значение чувствительности сохраняется неизменным даже после отключения компьютера или мыши.



Впрочем, вовсе не регулируемое разрешение является основным преимуществом XL-730K перед другими "кибер-грызунами". Как и многие современные мышки и, в частности манипуляторы этой марки, XL-730K оборудована еще двумя дополнительными клавишами под большой палец, а также особой отдельной клавишей "тройного клика", расположенной вплотную к основной левой кнопке. Данная клавиша при нажатии на нее имитирует вместо одного сразу три клика, отправляя тем самым в цель не одну, а три пули подряд. Мало кто сможет усомниться в полезности такой замечательной опции. Впрочем, ели вы все-таки собираетесь использовать мышку в офисных приложениях, ее можно перепрограммировать и на двойной клик, что существенно повышает производительность и удобство работы.

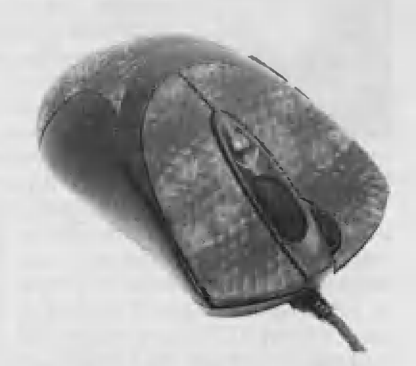
Для программирования клавиш в комплекте с мышкой прилагается специальная программа с большими возможностями — "Оскар". Данная утилита является продвинутым макрос-редактором, настраивающим гаджет под определенного геймера в его играх-фаворитах. Есть даже опция, позволяющая попадать по целям более результативно — достаточно лишь задать величину смещения прицела относительно курсора "грызуна". Кроме того, вы можете запрограммировать некую последовательность действий на одну клавишу и во время игры воспроизвести ее буквально одним нажатием.

При тестировании в играх A4Tech XL-730K показала себя достаточно неплохо, однако для меня — любителя гоночных аркад и симуляторов, пользующегося обычной мышкой в офисных приложениях, — ее большой размер все-таки создавал некий дискомфорт. Но, представив себя в условиях битвы в Counter-Strike, можно предположить, что именно такие габариты будут более эргономичными, чем размеры обычного "грызуна".

A4Tech XL-740K

Это подтверждает и пример мыши XL-740K, которая едва ли не больше своей "младшей сестры" — однако при этом ее внешний вид намного более роскошен. Яркие вставки "под змеиную кожу" на верхней панели и на основных клавишах смотрятся эффектнее, чем простой черный корпус.

Боковые дополнительные кнопки нетрадиционно расположены чуть выше, чем обычно: прямо между боковой и верхней частью "грызуна". Это поначалу непривычно, но для игры, в принципе удобно. При быстрых манипуляциях такую клавишу случайно не нажмешь. Программируются кнопки и комбинации все той же программой "Оскар". Клавиша переключения режимов работает так же, как и в предыдущем случае, но регулирует разрешение от 100 до 3600 dpi.



И, наконец, то, без чего не обходится ни одна профессиональная игровая мышь, — набор утяжелителей, который скрывается под круглой заглушкой на нижней панели. Грузиков всего 7, весом по 2,5 грамма каждый. Таким образом, вы можете регулировать центр тяжести мышки и ее вес в пределах от 115 до 135 граммов.

При тестировании гаджета в играх впечатление, как и в предыдущем случае, сложилось следующее: профессиональные геймеры, несомненно, заметят преимущества регулируемого веса и больших размеров, а новичкам, привыкшим к обычным офисным мышкам, придется сначала адаптироваться. Однако спустя некоторое время и они поймут все преимущества регулировок, увеличенных габаритов и уникального покрытия клавиш.

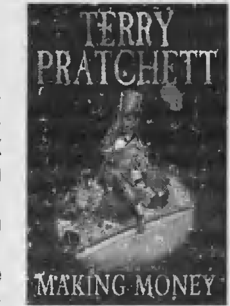
Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Гарри Гаррисон "реанимирует" Стальную Крысу

Супершпионам вроде Джеймса Бонда, Сэма Фишера и Джека Райана не страшны ни старость, ни смерть — если с ними остается любовь поклонников, они способны жить вечно. К числу таких вот бессмертных героев относится и Джеймс Боливар ДиГриз, известный также под именем Джим Стальная Крыса. Гарри Гаррисон, некогда подаривший нам сериал фантастических боевиков об этом ловком парне, теперь надумал вернуть в строй одного из своих любимых героев. Книга под названием **"Возвращение Стальной Крысы" (The Stainless Steel Rat Returns)** уже находится в работе. На Западе издавать роман будет Tor, а премьера в книжных магазинах намечается на сентябрь 2009 года.

Терри снова первый

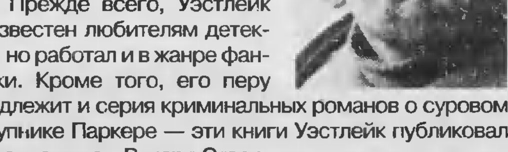


У известного творца миров Терри Пратчетта очередной праздник: читатели английского журнала SFX присудили награду **SFX Reader Awards** его книге **Making Money**. Это произведение, входящее в длинную серию "Плоский мир", было признано лучшим романом 2008 года. Что ж, англичане уже покорены, теперь дело за нами — ждем, когда книга о буднях финансистов в фэнтези-мире выйдет на русском языке.

Город раз, город два...

Интересный современный автор Чайна Мьевиль весной 2009 года собирается выпустить роман **"Город и город" (The City and the City)**. Мьевиль обычно работает в жанре городского фэнтези и в новой книге не собирается изменять своим привычкам: на это указывает и название романа. Реклама обещает нам в "Городе и городе" чуть ли не молочные реки и кисельные берега (а также запутанный полудетективный сюжет с главным героем-полицейским), однако, как оно обернется на самом деле, мы узнаем только 19 мая, когда роман поступит в продажу.

Прощание с Мастером



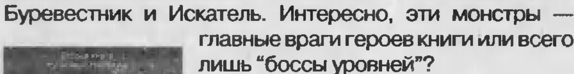
31 декабря 2008 года в возрасте 75 лет умер американский писатель **Дональд Эдвин Уэстлейк**. Прежде всего, Уэстлейк был известен любителям детективов, но работал и в жанре фантастики. Кроме того, его перу принадлежит и серия криминальных романов о суровом преступнике Паркере — эти книги Уэстлейк публиковал под псевдонимом Ричард Старк.

Эксперимент Вандермеера

Довольно любопытный эксперимент задумал поставить над самим собой известный фантаст **Джефф Вандермеер**. Работая в поте лица над новой новеллизацией "Хищника", писатель умудряется находить время и на чтение серьезных книг — так, Джефф намеревается за 60 дней одолеть 60 трудов различных философов, опубликованных в серии "Великие идеи" издательства Penguin. О ходе эксперимента и о своих впечатлениях от чтения книг ученых мужей фантаст информирует поклонников на страницах своего блога. На данный момент Джефф Вандермеер ознакомился уже с 13 "великими идеями".

Новые сказки Джоан Роулинг: первые рекорды

Как и большая часть книг Джоан Роулинг, **"Сказки барда Бидля"**, не так давно поступившие в продажу, за считанные недели разошлись очень солидным тиражом. Так, в Великобритании народ не поскупился и разобрал более 637 тысяч экземпляров, благодаря чему "Сказки" стали самой продаваемой книгой 2008 года в королевстве. Издательства, в том числе и российское "Росмэн", обязались передать всю полученную от продаж прибыль на благотворительность. Остается лишь добавить, что в СНГ "Сказки барда Бидля" поступили в продажу в начале декабря. Книга представляет собой сборник из пяти историй, иллюстрированный рисунками самой Роулинг. Целевая аудитория "Сказок" — дети дошкольного и младшего школьного возраста, а также фанаты Гарри Поттера и Джоан Роулинг.



Релизы

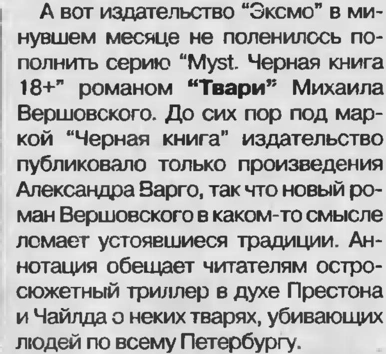
Бесконечная серия S.T.A.L.K.E.R. от издательства "Эксмо" пополнилась новой книжкой — **"Свинцовым закатом"** Романа Глушкова. Судя по аннотации, новый роман является сиквелом книги "Холодная кровь" того же автора. На этот раз майор Кальтер в компании одного из сталкеров направляется в Припять, где бесчинствуют три чудовища — Скульптор, Буревестник и Искатель. Интересно, эти монстры — главные враги героев книги или всего лишь "боссы уровней"?

Кроме того, увидела свет и локализация романа **"Город Эмбер: Люди Искры"** Джин Дюпро. Эта книга — вторая в трилогии о городе Эмбер (напомним, что по первому роману — "Город Эмбер: Побег" — уже снят художественный фильм). Действие сиквела переносится из подземного мира на поверхность планеты, где жители Эмбера сталкиваются с обитателями деревни Искра. Вполне возможно, что столкновение двух культур перерастет в открытую войну.



Поклонникам "зомби-романов", несомненно, стоит обратить внимание на свежее произведение Макса Брукса: **"Мировая война Z"** попала на русскоязычный рынок благодаря издательству АСТ. Книга составлена в форме воспоминаний и дневников тех, кто был свидетелем полномасштабной войны людей и зомби. На Западе "Мировая война Z" вышла еще в 2006 году, однако до нас добралась вот только сейчас.

В то же время АСТ не устает доказывать нам, что классика не стареет, переиздавая "золотые хиты" фэнтези и фантастики. На этот раз новой обложкой обзавелась классическая трилогия Джона Р. Р. Толкиена: в одном томе вышли "Хранители кольца", "Две твердыни" и "Возвращение короля". Тем, кто по какой-то причине еще не знаком с трилогией **"Властелин колец"**, настоящим шедевром высокого фэнтези, читать обязательно.



А вот издательство "Эксмо" в минувшем месяце не поленилось пополнить серию "Myst. Черная книга 18+" романом **"Твари"** Михаила Вершовского. До сих пор под маркой "Черная книга" издательство публиковало только произведения Александра Варго, так что новый роман Вершовского в каком-то смысле ломает устоявшиеся традиции. Аннотация обещает читателям остросюжетный триллер в духе Престона и Чайлда о неких тварях, убивающих людей по всему Петербургу.

Фанаты Стивена Кинга недавно также получили очередной шанс расстаться с деньгами: АСТ выпустило русскую версию романа Duma-Key. Напоминаем, что **"Дьюма-Ки"** — это история о человеке, потерявшем руку в результате несчастного случая, однако получившем при этом некие сверхъестественные способности. Как это заведено у Кинга, главный герой "Дьюма-Ки" в итоге вынужден будет бросить вызов потустороннему злу. Первые главы романа уже выходили на русском языке в виде отдельного рассказа "Память", опубликованного в этом году в сборнике "Блейз".

AlexS

НОВОСТИ КИНО

● Приключения моряка Синдбада-морехода, видимо, разделят участь, выпавшую на долю могучего киммерийца Конана. То бишь, всего-навсего еще "ремейкнутся". А режиссером проекта **"Восьмое путешествие Синдбада"**, похоже, выступит **Адам Шенкман** ("Лак для волос", "Сказки на ночь"), занятый на данный момент в съемке музыкальной комедии Bob the Musical. События картины будут происходить на территории Китая, где Синдбад и его команда в псисках лампы Аладдина сразятся с чудовищами и вероломным генералом. Только не говорите, что все это попахивает внеочередной "Мумией": Шенкман не Коэн, плохо снимать еще не научился.

● После более чем успешного проката старта "Загадочной истории Бенджамина Баттона" **Дэвид Финчер** на радостях поделился своими планами на будущее. В перспективе режиссер в тандеме с **Гором Вербински** и **Заком Снайдером** собирается экранизировать довольно популярный эрокомикс **Heavy Metal**. Картина должна стать новым этапом по внедрению в кинематограф цифровой анимации и, по мнению самого Финчера, "миру уже пора приготовиться к тому, что в мультфильмах бывают не только эти чертовы поющие пушистые зверюшки".

● Режиссер **Ари Фольман**, чья анимационная лента "Вальс с Баширом" в этом году буквально покорила мировую кинообщественность, взялся снимать роман **Станислава Лема "Футурологический конгресс"**. Для пущей эмоциональной и смысловой выразительности Ари намерен снабдить ленту анимационными вставками. "Представьте свою любимую актрису. Сначала вы увидите ее такой, какая сейчас, но на протяжении фильма она состарится, станет нарисованной так, как будто ей уже 50 лет", — прокомментировал целевое назначение сей задумки режиссер. Хочется надеяться, что столь концептуально оформленную картину нам не придется ждать мучительно долго.

● Вслед за сатирой на бывшего главу Белого дома неугомонный **Оливер Стоун** вновь обратился к документальному кино. И новым героем киноэкзальтации режиссера стал президент Венесуэлы **Уго Чавес**. Фильм расскажет об оппозиции, с которой Чавесу приходится сталкиваться у себя на родине и заграницей. Выход картины намечен на 2009 год.

● Конец уходящего года отметился не только нарастанием недовольства Гильдии голливудских актеров условиями оплаты труда, но и неукротимой лавиной свежих ремейков и сиквелов. **Эдди Мерфи** вновь обещает показать, что он еще совсем не сдулся, в уже четвертой по счету части **"Полицейского из Беверли-Хиллз"**. Режиссером ленты выступит Бретт Рэтнер ("Час Пик 3"), а написанием сценария займется Майкл Брандт, недавно работавший у Тимура Бекмамбетова над "Особо опасным". Выход картины намечен на лето 2010 года. Студия **DNA Films** решилась снять новую ленту о человеке-законе, то бишь, о **судье Дредде**. В производство картина будет запущена уже в 2009 году. В студии **Disney** начался кастинг для ремейка фантастической картины 1980 года выпуска **"Трон"**. Проект под рабочим названием **"Трон 2"** расскажет о приключениях героя, сражающегося внутри виртуального мира с продвинутым вирусом. Уже утвержденные актрисы Оливия Уайлд и Бо Гаррет займутся, вероятно, охмурением этого самого героя. Съемки ленты начнутся весной этого года. Компания **FOX** разродилась свежими новостями о намерении снять пролог к фантастической эпопее **"Планета обезьян"**. Судя по якобы уже утвержденному сценарию Рика Джаффа и Аманды Сильвер, лента расскажет о генетически измененном шимпанзе Цезаре, вознамерившемся захватить власть на Земле с помощью своих сородичей. Также по Сети ходят упорные слухи, что **Ридли Скотт**, возможно, вскоре займется съемками пятой части **"Чужого"**, а **Дэвид С. Гойер** приступит к перезагрузке трилогии **"Блейд"**.

● "Мориарти — быть!" — заявил Марк Стронг ("Револьвер", "Рок-н-рольщик"), задействованный у режиссера **Гая Ричи** в качестве злодея лорда Блэквуда в картине **"Шерлок Холмс"**. Правда, присутствие гения криминальной мысли будет скорее закадровым, чем явным. По крайней мере, в этом фильме. А мы будем ждать, что, кроме Мориарти, миссис Хадсон также осчастливит киноманов своим присутствием в ленте.

● Для **Киану Ривза** нет ничего невозможного. Совсем недавно актер официально подтвердил ходящие по Сети слухи об экранизации аниме **"Ковбой Бибоп"**, в которой он намерен сыграть заглавную роль — Спайка Шпигеля, одного из членов команды космического корабля "Бибоп", промышляющей охотой на галактических преступников. Проект находится под крылышком Эрвина Стоффа. Вылет команды "Бибопа" на большие экраны запланирован не раньше 2011 года, ибо на данный момент Киану всецело занят работой в стилизованном историческом эпике **"47 ронинов"**.

● Исчезнувший было в анналах истории Голливуда после провала в прокате "Лиги выдающихся джентльменов" **Стивен Норрингтон** вновь возвращается в мир большого кино. Студия **Relativity Media** предложила режиссеру снять ремейк **"Ворона"** — культовой готической драмы о музыканте Эрике Дрэйвене, восставшем из мертвых, чтобы отомстить своим обидчикам. Режиссер уверяет, что "фильм будет реалистичным, загадочным и снятым чуть ли не в стиле документального кино". Похоже, и Стиву не дает покоя громогласная слава "Темного рыцаря".

● **Тому Крузу**, видимо, понравилось быть эксцентричным продюсером. Недавно в одном из интервью актер проговорился, что, возможно, его герой из летней комедии **"Солдаты неудачи"** еще раз появится на экранах. "Я думал, что неплохо было бы снять разные видео с этим персонажем. Мы с Беном Стиллером начали над этим работать, кое-что обговорили и решили вернуться к Лесу, когда у нас будет свободное время. Но вот со временем до сих пор напряженка", — говорит Том. И это неудивительно: надо же пожинать лавры после премьеры военной драмы "Операция Валькирия", пока зрители не успели разбежаться.

Правда

***Книга:** Терри Пратчетт, "Правда"*
***Издание:** "Эксмо", "Домино", твердый переплет, 512 стр., 2008*
***Жанр:** юмористическое фэнтези*
***Серия:** "Плоский мир"*

Тяжела и неказиста жизнь простого журналиста — это знаем мы, это своим романом "Правда" подтверждает и Терри Пратчетт. Разумеется, начинающим акулам пера из "Плоского мира" приходится в разы тяжелее, чем их коллегам из нашей реальности. То деньги нужно занять у местной мафии троллей, то городская стража со своими ручными вервольфами палки в колеса ставить надумает, то прямо под боком объявится конкурирующая желтая газетенка, публикующая слухи да сплетни. Зомби-юристы донимают газету судебными исками, вампир-фотограф рассыпается на куски после каждого сделанного снимка, а в роли осведомителя, снабжающего издание эксклюзивной информацией, выступает говорящий пес — добро пожаловать на очередное веселое шоу за авторством Терри Пратчетта!

Юмор и яркие персонажи — вот два из трех китов, на которых держится вся книга. Сюжета как такового поначалу и не замечаешь: он просто теряется на фоне шикарнейших шуток да диковинных героев. Добрую половину книги мы знакомимся с особенностями вселенной "Плоского мира" и главными действующими лицами романа, а параллельно наблюдаем за становлением на ноги и первыми неуверенными шагами газеты "Правда" — нового печатного издания города Анк-Морпорк. Пратчетт, по своему обыкновению, бьет не в бровь, а в глаз. Его "Правда" не столько самостоятельная, связная история, сколько сборник анекдотов, умная и острая пародия на реальный мир, щедро сдобренная фэнтези-колоритом. Здесь есть свои, "волшебные" аналоги диктофонов и фотоаппаратов, здесь вампиры вступают в общество трезвенников, тролли увлекаются боксом, гномы заключают между собой однополые браки, а уличные грабители рекламируют ассортимент супермаркетов. Вселенная, абсурдная и логичная одновременно. Просто наблюдать за этим миром и его жителями — это уже само по себе отличное развлечение. Так кому, в таком случае, нужны интриги и разнообразные сюжетные "выверты"?

Но все же к середине романа на первый план выходит именно история, то бишь, третий кит. Это вовсе не значит, что книга сразу же превращается в мрачное чтиво, однако вторая половина "Правды" заметно серьезнее первой — и здесь уже намного ярче прослеживаются черты детектива. На этом поле Пратчетт тоже играет весьма уверенно, хотя чувствуется, что веселить читателя ему все-таки больше по вкусу. А может быть, это у нас просто сложился такой стереотип под влиянием первой части "Правды", может быть, настоящее призвание Пратчетта — не уютные "микросоциальные" романы о радостях и горечах обитателей Плоского мира, а как раз такие "пародии на детективы" в стиле Глена Кука? Вполне возможно, Терри еще проявит себя как следует и на этой нетипичной для него игровой площадке.

И все-таки "Правда" — это, в первую очередь, юмористическое фэнтези. Если вы хотите хорошо провести время, посмеяться и просто поднять себе настроение и при этом с уважением относитесь к жанру фэнтези — "Правда" однозначно стоит вашего внимания. Любители же мрачных историй могут смело проходить мимо — книга писалась явно не для них.

AlexS



КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Даты релиза для Halo Wars, Killzone 2 и Street Fighter IV

Microsoft официально объявила, что европейские геймеры смогут поиграть в RTS **Halo Wars** 27-го февраля. Напомним, что Halo Wars, разрабатываемая эксклюзивно для Xbox 360, станет последним проектом команды Ensemble Studios: после выхода игры студия будет прикрыта. Однако не только Microsoft собирается в конце февраля радовать консольщиков эксклюзивами: ее вечная соперница Sony прекратила, наконец, томить поклонников ожиданием и заявила, что шутер **Killzone 2** для консоли PlayStation 3 появится на полках магазинов также 27-го февраля 2009 года. Вся разница в том, что Killzone 2 выйдет в Северной Америке. Впрочем, хотя дату европейского релиза своего проекта Sony пока и не называет, компания просит геймеров Старого Света не беспокоиться: в Европе игра появится примерно в то же время, что и в Штатах. А вот Capcom скрытностью Sony не страдает и с удовольствием радует "файтеров-олдскульщиков" известием о грядущем релизе на PS3 и Xbox 360 игрушки **Street Fighter IV**. И здесь уже никаких секретов: на европейский континент коробки с игрой совершенно точно приедут 20-го февраля. Помимо обычной версии, в продажу поступит коллекционное издание, в которое войдут диск с трейлерами и мультфильмом по мотивам игры, мануал, сработанный в виде комикса, фигурки двух героев Street Fighter IV — Рю и Кримсон Вайпер, а также инструкция по доступу к некоему засекреченному дополнительному контенту. В качестве приятного бонуса ко всей этой радости прилагается еще и диск с понятно каким тайтлом.





EA подобрала Brutal Legend

Dante's Inferno — не единственный интересный проект из тех, что были анонсированы EA в последнем месяце минувшего года. Electronic Arts также объявила во всеуслышание, что с радостью протянет свою дружескую руку для поддержки разработчиков из студии Double Fine Productions, стряпающих в данный момент музыкальную RPG **Brutal Legend** (Xbox 360, PS3). Как мы помним, после закрытия Sierra Brutal Legend осталась без издателя, так что помощь богатенькой EA пришлась разработчикам очень кстати. Мы от этого тоже только выигрываем, потому что Brutal Legend на данный момент видится очень интересной поделкой: проект смешивает в один веселый коктейль тяжелый рок и фэнтезийную вселенную, а внешность главного героя создается разработчиками с оглядкой на актера Джека Блэка ("Кинг Конг", "Школа рока"), который, к тому же, озвучивает персонажа. В продаже Brutal Legend можно будет начинать искать осенью этого года.

Черепашки-ниндзя переезжают на Wii

Поклонники четверки зеленых мутантов наверняка уже заждались вестей о новых похождениях своих любимцев. В самом деле, последней толковой игрой о **черепашках-ниндзя** был проект по мотивам полнометражного мультфильма, увидевшего свет в 2007 году. Однако, хвала Ubisoft — бессменному издателю "черепаших" игрушек, разработке нового тайтла в популярной серии уже дан зеленый свет. Правда, обладателям некоторых современных консолей познакомиться с очередными "черепашками" не удастся: "юбисофтовцы" утверждают, что грядущая игра будет эксклюзивом для Nintendo Wii. По жанру проект является файтингом и, в отличие от TMNT 2007, создается по оригинальному сюжету. В роли черепашек-ниндзя, их друзей и врагов игроки смогут выйти на интерактивные арены и хорошенько намять бока как "искусственным" соперникам, так и оппонентам, управляемым "живыми" игроками: в мультиплеере будет позволено сразиться аж четырем желающим одновременно. Премьера "Wii-черепашек" намечена на сентябрь 2009-го года.

Capcom смотрит в сторону PlayStation Network

"Капкомовцы" подумывают в недалеком будущем осчастливить клиентов **PlayStation Network** знатной подборкой консольных игрушек. Уже в этом году до виртуальных полок магазина PlayStation Store доберется масса проектов, изданных Capcom в свое время для приставок Sony PlayStation One и PlayStation Portable. Кроме того, Capcom обещает выбросить в Сеть и несколько совсем новых проектов, которые поступят в широкую продажу только в текущем году. Ждем и надеемся.

PS2 по-прежнему на вершине популярности

Компания Nielson недавно провела исследование с целью установить самую популярную приставку в США в 2008 году. Результаты исследования оказались очень интересными: выяснилось, что американские геймеры предпочитают "старую школу" различным новомодным веяниям и с большей охотой играют на старой доброй PS2, чем на современных консолях.



Забавно, что сравнительно молодая PlayStation 3 оказалась лишь на пятой строчке чарта самых популярных приставок в США, уступив Xbox 360 (2 место), Nintendo Wii (3 место) и даже официально "мертвой" первой Xbox (4 место).

Новый рекорд Gears of War 2

Gears of War 2 (Xbox 360) продолжает расходиться в продаже с какой-то фантастической скоростью. За считанные дни после релиза детище Epic Games распродалось в магазинах мира тиражом 2 миллиона копий, но, как оказалось, это далеко не предел: на днях количество проданных коробок с Gears of War 2 достигло трех миллионов. Microsoft утверждает, что первая Gears of War взяла отметку в три миллиона только через десять недель продаж, тогда как сиквелу потребовалось на это всего четыре недели. Что ж, Epic Games можно поздравить с успехом: уже и ежику понятно, что студия ухитрилась сделать чертовски популярную игру. Думается, и третью часть нам в обозримом будущем тоже предстоит увидеть: вряд ли какое-либо издательство в здравом уме рискнет "зарезать" такую прибыльную серию.



Аниме-файтинг

Кто там считает, что на PSP маловато файтингов? Очевидно, Konami с вами согласна: издательство анонсировало разработку новой "рукопашной" игры с персонажами комиксов манга в главных ролях. Название и дата релиза проекта пока еще держатся в секрете, однако уже известно, что игрушка будет кроссовером: на ринг выйдут персонажи из различных рисованных историй и разных манга-вселенных, когда-либо появлявшиеся на страницах японских журналов Shounen Magazine и Shounen Sunday. Сражаться комикс-воины будут в полностью трехмерном окружении.

AlexS

НА ЗАМЕТКУ

Марк Уолберг сначала наотрез отказался играть Макса Пэйна в одноименном фильме, но после прочтения сценария передумал и с воодушевлением подписался на роль. В сам проект, как признался актер, он не играл.

***

Первая игра про ежика Соника увидела свет в июне 1991 года, а называлась она Sonic the Hedgehog. Интересно, что главным героем игры мог стать заяц, собака или броненосец, но предпочтение отдали все же ежу, которого придумал Нато Осима.

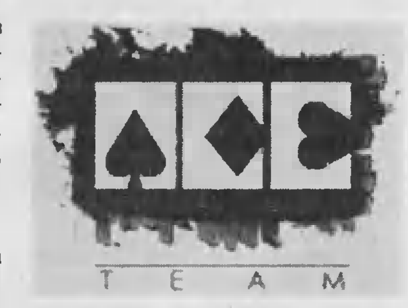


***

Основателями кладези знаний — сайта Wikipedia являются американцы Лоурэнс Сэнгер и Джимми Уэйлс.

***

Идея названия компании ACE Team, работающей над стимпанк-



экшеном Zeno Clash, на самом деле лежит на поверхности. В студии работает три брата Бордо — Андрес (Andres), Карлос (Carlos) и Эдмундо (Edmundo). Первые буквы их имен как раз и образовали ACE. Логотип команды с тремя карточными мастями придумал Эдмундо Бордо.

***

Немногие знают, что в фильме Mortal Kombat Скорпиона озвучил Эд Бун — один из создателей игры.

***

Компания Mercury Steam Entertainment, ответственная за весьма неплохие проекты American McGee's Scrapland и Clive Barker's Jericho, базируется в Мадриде. В данный момент студия при поддержке Konami создает эпическое фэнтезийное приключение Lords of Shadow. Действие разворачивается в средневековой Южной Европе, где главный герой по имени Габриель, стремящийся постичь тайны жизни, оказывается втянутым в великое противостояние между Светом и Тьмой... Игра должна выйти в 2010 году на PC, Xbox 360 и PS 3.

***

Российская "Легенда о рыцаре" вполне успешно вышла на Западе под названием King's Bounty: The Legend. Только взгляните на выставленные тамошними изданиями баллы: **Worth Playing** — 9,1 из 10; **Game Industry News** — 4,5 из 5; **GameSpy** — 4,5 из 5; **Digital Chumps** — 8,8 из 10; **PC Gamer** — 88 из 100; **PC Gamer UK** — 88 из 100; **GamingTrend** — 87 из 100; **Computer Games RO** — 86 из 100; **Fragland** — 84 из 100; **GameZone** — 8,2 из 10; **IGN** — 8,1 из 10; **PC Power Play** — 8 из 10; **GameSpot** — 8 из 10.

***

Клайв Баркер — известный писатель и режиссер — родился в 1952 году. Отвечал за дизайн и сценарий в таких проектах, как Clive Barker's Undying и Clive Barker's Jericho. В се-



редине девяностых признался в том, что является гомосексуалистом.

***

Музыку для Rise of the Argonauts написал Тайлер Бейтс. Он же является автором саундтреков к таким фильмам, как "300 спартанцев", "Хранители", "День, когда Земля остановилась", и многим другим.

Антон Жук

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	Fallout 3	313
2		-	Dead Space	128
3		-	Command & Conquer: Red Alert 3	118
4		-	Far Cry 2	88
5	➔	2	Crysis Warhead	86
6	➔	4	Spore	77
7	↓	3	Brothers in Arms: Hell's Highway	68
8		-	FIFA 09	59
9		-	World of Goo	57
10	➔	5	Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	51
11	↓	7	Pure	41
12		-	Xenus 2: Белое золото	35
13	↓	8-9	Collapse	34
14	➔	12	Bionic Commando Rearmed	18
15	➔	10	Mercenaries 2: World in Flames	16
16		-	Quantum of Solace: The Game	13
17	↓	13	Warfare	12
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				578

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	➔	2	Смертельная гонка	146
2		-	Мадагаскар 2	140
3		-	Макс Пэйн	131
4	↓	3	Адмиралъ	99
5		-	Квант милосердия	76
6	➔	5	Вавилон н.э.	65
7		-	Секретные материалы: Хочу верить	64
8	➔	6	Зеркала	59
9		-	Звездные войны: Войны клонов	53
10	↓	7	После прочтения сжечь	39
11	↓	10	Опасный Бангкок	34
12	➔	11	Новая земля	29
13		13-14	Как потерять друзей и заставить всех тебя ненавидеть	28
14		13-14	Гитлер капут!	26
15	↓	12	Mamma Mia!	25
16		-	The Rolling Stones: Да будет свет	13
17		-	Больше Бена	12
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				454

➔ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

ОБЗОР

Анабиоз: Сон разума

"Моя история неутешительная. Она не сладострастна и не гармонична, какими бывают вымышленные истории, она отдает бессмыслицей и смутой, безумием и сновидением, как жизнь всех людей, которые не хотят больше обманывать себя", — предваряющая игру метко подобранная цитата Германа Гессе исчерпывающе характеризует новый проект от Action Forms. Складный суровый хоррор, положенный на отличную сюжетную основу и приправленный парочкой исправно работающих геймдизайнерских находок, — вот то, чего от этой студии ожидали в последнюю очередь.

Название на Западе: *Cryostasis: Sleep of Reason*
Жанр: *FPS, horror*
Разработчик: *Action Forms*
Издатель: *"1С", 505 Games*
Похожие игры: *серия Penumbra, серия Condemned*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Pentium 4 2,4 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA Geforce 7800 или ATI Radeon X1800; 6Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA Geforce 8800 или ATI Radeon X2800; 6Гб свободного места на жестком диске.*



Нелюдимо наше море

Полярник Александр Нестеров по приказу начальства покидает дрейфующую метеорологическую станцию "Полюс 21" и направляется в точку эвакуации, где его должен подобрать атомный ледокол "Северный ветер". Оказавшись на борту, Нестеров попадает в крайне недружелюбную компанию кровожадных чудищ, которые, судя по рваным тельняшкам на широких плечах, некогда были моряками. В поисках ответов на уйму возникших вопросов полярнику предстоит спуститься в самые глубокие трюмы и вскарабкаться на самые высокие мачты. Сценаристы умело приковывают внимание игрока крепкими ледяными кандалами, ключ от которых, изрядно поводив за нос, торжественно вручат лишь в самом конце.

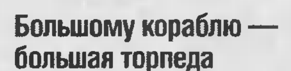
В повествовании "Анабиоза" интересен не столько сюжет, сколько способ его подачи. Альтернативой раскрытию истории через рутинное разгребание прощальных записок стал невиданный ранее прием — "ментальное эхо". В отличие от обычных флэшбеков, с его помощью можно не только узнать о произошедших некогда событиях, но и изменить ход их развития. "Ментальное эхо" — это геймплейная вставка, в которой от лица погибших некогда персонажей, среди которых, кстати, есть белый медведь и буренка, необходимо предупредить или обойти приведшие к фатальной развязке обстоятельства. Если все пройдет удачно, то, возможно, станет доступной новая локация и будет спасена чья-то жизнь. Так, двигаясь по цепочке приведших к аварии ключевых событий (а "Северный ветер" столкнулся с айсбергом), необходимо поправить, казалось бы, непоправимое.

Литературные диалоги, кропотливая работа актеров, мемуары сходящего с ума капитана, проиллюстрированные им же, отрывок "Пылающее сердце Данко" из "Старухи Изергиль" Горького в качестве лейтмотива и состоящий из послевоенных советских шлягеров саундтрек — атмосфера впечатляет и не выветривается из головы через день после прохождения.

Но весь этот перечень великолепных идей представлял бы собой сомнительную ценность, не будь он подкреплен цепляющей игровой механикой. Наравне с "ментальным эхом", важнейшей геймплейной особенностью тайтла является термодинамика. Находящийся в нижнем левом углу индикатор тепла отображает температуру окружающей среды и тела Нестерова. Температура тела — местный аналог хитпойнтов — постоянно понижается и нуждается в "подпитке". Похожая система была в прошлогодней Lost Planet, только в "Анабиозе" тепло получать нужно не из убитых врагов, а из разбросанных по "Северному ветру" осветительно-отопительных приборов. Источником этого дефицитного "ресурса" может стать включенная настольная лампа, обогреватель, тлеющий костер, факел и т.д. Размораживать необходимо также и походящий на исполинскую глыбу льда корабль, что делать совсем не хочется: выглядят замерзшие каюты очаровательно.

Картинка в "Анабиозе" насыщена разномастными спецэффектами и здорово нагружает систему: мягкие тени, четкие текстуры, красивое освещение, парящие в воздухе снежинки, покрытое инеем оружие... Любая кат-сцена заблюривается и обязательно сопровождается светофильтром. Живописные узоры, испещряющие стены и потолки, при повышении температуры тают и начинают медленно обтекать. Видеоряд портит лишь недостаток полигонов и немного топорная анимация.





Большому кораблю — большая торпеда

Как бы интересно ни было следить за сюжетными поворотами и глазеть на опадающие с потолка сосульки, играть в "Анабиоз" по причине скучной и банальной боевки медленно, но верно надоедает. В той же Condemned, у которой и была позаимствована экшен-механика, врагов истреблять было значительно увлекательнее. Возможность регулировать силу и скорость удара, сложная комбо-система, богатый набор анимаций и смекалистый искусственный интеллект — все это не про "Анабиоз". Местные потасовки сводятся к примитивным зуботычинам а-ля Doom 3 и неуклюжему маханию пожарным топором, причем телодвижения Нестерова настолько медлительные и неохотные, что, сдается, он вот-вот уснет, а вместе с ним уснем и мы. Огнестрельное оружие маломощно и очень долго перезаряжается. Пара видов винтовок, наган и ППШ — спутники капризные и ненадежные.

Интеллект врагов находится где-то на уровне Crimsonland: оппозиция движется в сторону игрока решительной поступью, не замечая на своем пути никаких препятствий, в том числе и дверных проемов. Когда же дело доходит до рукопашной, большинство недругов бесхитростно стоят как вкопанные, уже смирившись со своей участью, а, погибнув в неравном бою, обожают застывать в нелепых позах. Внешним обликом монстры напоминают своих коллег из The Suffering или Silent Hill: они гротескные и необычные. Жаль лишь, что, в отличие от вышеназванных игр, в "Анабиозе" причины таких радикальных перевоплощений экипажа "Северного ветра" толком не названы.

Не вяжется с жанром "умного шутера", на который "Анабиоз" пытается претендовать, и чрезмерная заскриптованность. Дернул рычаг — проснулся монстр, помог мертвому матросу — открылась дверь. Игровые ситуации все как одна плоские и предусматривают лишь один вариант действий — топором.



Алексей Локтионов

РАДОСТИ

Интересный сюжет и необычная его подача
Интуитивно понятная система термодинамики
Симпатичный видеоряд
Отлично воссозданная советская стилистика
Качественная озвучка

ГАДОСТИ

Малоинтересная боевая система
Заскриптованность
Мелкие технические проблемы

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

"Анабиоз", невзирая на парочку крупных промахов и недоработок, обладает какой-то необъяснимой притягательностью и харизмой. Великолепный визуальный стиль и необычная подача сюжета берут все внимание на себя и сглаживают негативные впечатления от скучного экшена и всеобщей заскриптованности. "Анабиоз" — это игра, при ознакомлении с которой не скорбишь по потраченному на нее времени.





АНОНС

Damnation

Жанр: *FPS, TPA*
Разработчик: *Blue Omega Entertainment, Demiurge Studios*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Платформы: *PC, PlayStation 3, Xbox 360*
Дата выхода: *февраль 2009*



История

Есть у компании Epic Games конкурс на лучший "Unreal-мод" — Make Something Unreal. Так получилось, что триумфатором на этом своеобразном соревновании в свое время стал проект от компании Blue Omega Entertainment. И не удивительно, что вскоре такой монстр игровой индустрии, как Codemasters, подписал молодых талантливых разработчиков на оригинальный продукт под названием Damnation. Самое интересное, что до своего пилотного проекта ребята из Blue Omega, кроме того что пили пиво и кушали хот-доги, выпустили в свет несколько второсортных фильмов. Видимо, этот факт насторожил издателя, поэтому подсобить упомянутой студии в разработке свежего шутера были призваны Demiurge Studios и Liquid Development. Уже только эта информация пробуждает неподдельный интерес к тайтлу, так как видно, что амбиций и таланта у разработчиков не отнимешь.

Отсюда мораль: дерзайте, разработчики-любители — и, быть может, новый амбициозный проект достанется вам!

Стимпанк

Стимпанк, или паропанк, — подвид научной фантастики, действие которого происходит в мире, где главенствуют технологии паровых машин и других презабавнейших приборов и изобретений Викторианской эпохи, заменивших к нашему времени электронику. Иначе говоря, это альтернативный сценарий развития научно-технического прогресса. Такое направление нельзя назвать уникальным в игровом промысле, но и откровенно "попсовым" окрестить стимпанк язык также не повернется. На ум приходит не так много тайтлов, созданных в этом стиле, причем большинство из них малопопулярны: такие проекты, как Frater, Steam Brigade и Silverfall, игровой аудиторией были приняты не очень хорошо. Из известных игр можно назвать шедевральную Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, две части Syberia, Thief 2: The Metal Age, симпатичный Sublustrum, а также великий и ужасный Bioshock, для которого сами братья Карманолле пожертвовали свой акваланг.

Наверное, именно из-за приверженности стимпанку Damnation и вызывает повышенный интерес к своей скромной персоне. Мир, наполненный паровыми двигателями и другими стилизованными штучками, дает Blue Omega прекрасный шанс для реализации ее планов и амбиций. Представьте себе: танки и боевые роботы на паровых двигателях, гигантские шагающие пауки, огромные дирижабли, кучи непонятных приборов, напичканных шестеренками, — есть простор для того, чтобы разгуляться. А при помощи дизайна уровней, музыки, забавных костюмов и тому подобных мелочей можно создать глубокую и неповторимую атмосферу, если не филонить.

Отсюда мораль: стимпанк — тема не заезженная, перспективная и глубокая. Поэтому хорошая.

Сюжет

А вот с сюжетом разработчики подкачали. Во всяком случае, обнародованная его часть большой оригинальностью не отличается. В мире Damnation гражданская война в США не закончилась в установленные историей сроки, а продолжается и в 20-ом веке. Воюющие стороны превратили в выжженную пустыню половину страны, но главная беда — в том, что вторая половина молодого американского государства находится под контролем компании Prescott Standard Industries, которая поставляет оружие обеим враждующим сторонам, а также втайне разрабатывает сверхопасный вирус. Священную войну злой корпорации объявляет некое сообщество добрых миротворцев, за одного из которых — по имени Рурк — нам и предстоит играть.

Как видим, без штампов не обошлось. Тут и злая-злая компания, и группа смелых добровольцев, и даже опасный вирус, из которого следует, что без зомби в Damnation не обойдется. Слишком смазанный, банальный и вторичный сюжет для заочно интересного мира.

Отсюда мораль: молодая компания ищет талантливого сценариста.

Графика

За графику отвечает самый популярный из современных движков — Unreal Engine 3. Как это произведение игродельческого искусства можно испоганить, нам показали недавняя Legendary и Hour of Victory годичной давности. Damnation же собирается продемонстрировать, как следует делать тайтлы на движке от Epic. И, похоже, у Blue Omega это получается. Картинка смотрится очень даже неплохо. Конечно, не "некстген", но живенько и красочно. Нет нареканий и по поводу дизайна: архитектурные изыски стимпанковского города, модель главного героя, враги — все это проработано весьма тщательно. Стиль эпохи паровых машин отслеживается буквально в каждой мелочи, что, согласитесь, очень приятно. Единственное, что вызывает претензии, так это несколько "туповатая" анимация, но девелоперы обещали все исправить к релизу.

Отсюда мораль: зачем "некстген", когда все так стильно.

Геймплей

Девелоперы решили смешать в тайтле все модные нынче геймплейные тенденции. В Damnation нашлось место как стильным "открытым" перестрелкам с превосходящими силами противника, так и красивым акробатическим прыжкам с крыши на крышу, иначе называемым паркуром.

А внести неповторимый шарм в бесконечный поток сальто и пулеметных очередей обязаны некоторые объявленные прелести. Например, индейские шаманы обучат Рурка древней магии, посредством которой тот сможет вселяться в других людей и, возможно, шарахнуть заклинанием по скоплению противников. А китайские рабочие, которых тысячами завозили в США для прокладывания железнодорожных путей, покажут главному герою с десяток-другой приемов самообороны, берущих свое начало в секретных гималайских монастырях. Из этого становится понятно: методов устранения прихвостней Prescott Standard Industries будет превеликое множество, игроку придется не только размахивать оружием, но и взаимодействовать с окружающим миром и NPC.

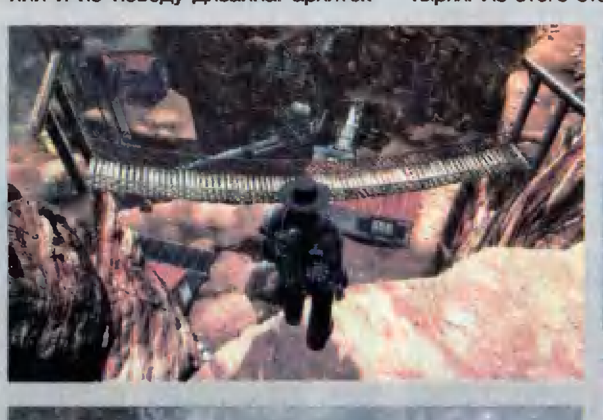
Кроме этого, в игре будет реализован спецприем — Spirit Vision, активировав который Рурк получит возможность видеть сквозь стены; союзники и противники при этом будут обозначены яркими цветами. Это ощутимо упростит ориентирование в условиях оригинальной архитектуры "города паровых машин". Кроме того, эта способность так и кричит о, возможно, некотором количестве стелс-миссий. Взаимодействовать с миром разработчики предлагают либо от третьего лица, либо из камеры, "вмонтированной" в глаза Рурка.

Ориентировочно игровой процесс можно представить как нечто среднее между Gears of War и Assassin's Creed — иначе говоря, run & gun с детальным погружением в мир стимпанка.

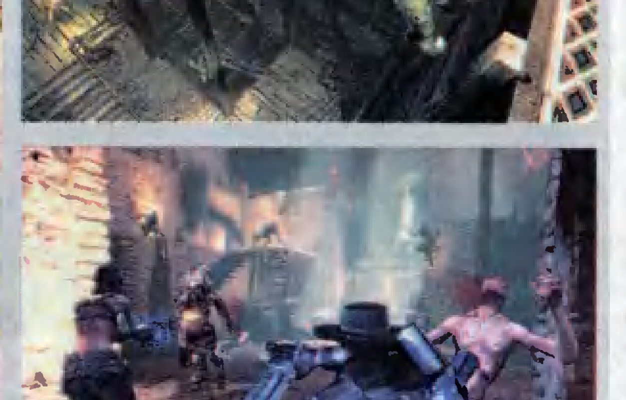
Gun

Несложно представить, что массовый отстрел агрессивно настроенных противников игрок будет вести из стилизованного под Викторианскую эпоху оружия. Трудно представить игру в мире стимпанка без шестиствольных пистолетов, револьверов с очень длинным стволом, огромных пулеметов и самого известного оружия гражданской войны в США — картечницы. Также — поскольку в Damnation представлено альтернативное будущее — в распоряжение игрока поступит и некоторое количество футуристических "пушек". Как вам, например, паровой аналог BFG?..

Отсюда мораль: картечница — оружие стимпанковского будущего.







Run

Damnation иначе можно представить как "вертикальный шутер". Главному герою придется много бегать и много прыгать. Каждый уровень — это нагромождение различных уступов, балок, реек, балконов, парапетов и прочих архитектурных изысков. Разработчики обучили хитрому искусству акробатики не только Рурка, но и всех его противников. Искусственный интеллект производит впечатление: враги вполне умело выбирают удобные и защищенные позиции для стрельбы, прекрасно ориентируются на местности и прибегают к широкому арсеналу паркур-этюдов. Кроме того, каждый уровень будет иметь несколько вариантов прохождения, что должно повысить реиграбельность проекта.

Отсюда мораль: красиво прыгать не запретишь.

Паровой мотоцикл

Практически во всех современных шутерах нам время от времени предлагают вволю покататься на каком-нибудь транспортном средстве. Не именно в Damnation эта "фишка" заслуживает отдельного упоминания. Как вам перспектива покататься на мотоцикле с паровым двигателем? Впечатляет? Но это еще не все. Паровой "железный конь" не только тарахтит, но и резво взбирается по отвесным стенам и преодолевает небольшие расстояния между крышами. Эта маленькая особенность стимпанковского транспорта не только развлечет играющего, но и в перспективе подарит незабываемые мгновения всем любителям почти культовой Elasto Mania. Шедевр "шароварного" искусства в полном 3D — это дорогого стоит.

Отсюда мораль: берегите окружающую среду.

Мультиплеер

Для всех, кто вдоволь насытится синглом, заботливые руки Blue Omega сотворили и мультиплеер. Присутствует корпоративное прохождение игры, а также такие режимы, как Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и King of the Hill. И если с первыми все ясно и без лишних слов, то о "царе горы" стоит рассказать подробнее. В данном режиме перед игроками будет поставлена задача занять и удерживать самую высокую из точек карты. Конечно, Damnation не суждено попасть на киберспортивные состязания, но пару веселых вечеров с друзьями мультиплеер гарантирует.

Отсюда мораль: игра "царь горы" — вспомним детство.

Вывод

Главной удачей Damnation может стать то, что от нее никто ничего особенного не ждет. Если судить по общественному мнению, то максимум тайтла — это крепкий середнячок на движке третьего Unreal Tournament с добротным дизайном уровней и неплохой игровой механикой. Damnation — проект не претендующий на шедевр, но имеющий шанс им стать — и именно потому, что от него никто ничего не ждет. Но шедевром Damnation сможет стать только в том случае, если разработчики реализуют все заявленное на самом высоком уровне. Как известно, релиз был отложен на два месяца, чем Blue Omega убила сразу двух зайцев: избежала конкуренции с заведомо более перспективными Far Cry 2 и Fallout 3 и получила время для шлифовки игры до блеска. Но при любом исходе на Damnation стоит обратить внимание, ведь не так часто к нам на жесткие диски попадают оригинальные тайтлы со стимпанк-сеттингом.

Отсюда мораль: не уверен — возьми два месяца на шлифовку.

Слава Кунцевич

АНОНС

King's Bounty: Принцесса в доспехах

Жанр: *RPG, тактика*
Разработчик: *Katauri Interactive*
Издатель: *"1С"*
Платформа: *PC*
Дата выхода: *первый квартал 2009 года*

На ранее владивостокскую, а ныне калининградскую Katauri Interactive очень хочется навесить отливающую золотом бирку "Славянская Blizzard". Еще существуя под вывеской Elemental Games, разработчики дважды заставили вздрогнуть геймеров всея СНГ своими "Космическими рейнджерами". Затем произошел раскол, когда одна часть команды захотела заняться триквелом "КР", а другая — чем-то совершенно новым. В результате последние под предводительством Дмитрия Гусарова основали компанию Katauri Interactive, куда и перешло большинство сотрудников Elemental Games.

Над дебютной игрой работали три года. В девичестве "Легенда о рыцаре" ближе к релизу взяла звучное имя знаменитого предка — King's Bounty, но первоначальное название решили не выкидывать и оставили в качестве подзаголовка. И разработчики снова выстрелили. Цветастое творение, вышедшее из под пера Katauri, как и "Космические рейнджеры", вмиг очаровало игровое сообщество. Очаровало своей простотой, позитивностью, юмором и непосредственностью, загипнотизировало качеством и пленило атмосферой.

Проекты студии — как внезапно выглянувшее солнце в пасмурный и хмурый день. Пока остальные компании "нашего" геймдева мечутся в клетке собственной бесталанности, эта команда творит по-настоящему отличные вещи. И это не излишний пафос, а объективная реальность.

"King's Bounty: Легенду о рыцаре" постиг успех, а успех игры, как и положено, нужно закрепить крепко сбитым дополнением. Над ним разработчики сейчас и трудятся.

Сказ о том, как дева с драконом наставника искала…

Главное действующее лицо теперь — девушка. Она же принцесса в доспехах, она же Амели — та самая маленькая девочка, на поиски которой отправил нас король в "Легенде о рыцаре". Амели подросла, окрепла и возмужала, превратившись в прекрасную леди с нордическим нравом и жаждой приключений. А приключений для нее разработчики приготовили уйму. Какая-то страшная напасть грозит Эндории, и страну срочно нужно спасать. Потенциально это легко мог бы сделать герой оригинала Билл Гилберт (забудьте о том, как вы именовали своего персонажа в "ЛоР": вот как на самом деле его звали), но он исчез где-то в далеких краях — в мире под названием Теана, и молодая принцесса должна отправиться на поиски знаменитого рыцаря.

Как и раньше, мы можем стать паладином, воином или магом. Потолок развития поднялся до 50 уровня с возможностью качаться дальше. Повышение потолка прокачки подразумевает под собой то, что получать левелы мы теперь будем заметно чаще. Система прокачки и скилов была слегка изменена. Как именно? Не сообщается. Зато заявлено, что щедро прибавят новых талантов, а большинство старых изменят и доработают. Также поговаривают о наличии специальной Магии Странствий, пользоваться которой Амели сможет только на карте мира.

Оснащать героиню второй Шкатулкой Ярости разработчики логично посчитали глупостью, потому ей была придумана достойная замена — маленький дракончик по имени Драко, который, если присмотреться, является чуть ли не копией Стича из известного диснеевского мультфильма "Лило и Стич". Впрочем, разработчики и не скрывают, что некоторые заимствования имели место, отшучиваясь по этому поводу на официальном форуме. Перед началом игры можно выбрать цвет питомца, изменять же какие-либо другие параметры нельзя. Не переменится внешне он и по ходу путешествий: обусловлено это техническими проблемами. Зато ручной воспитанник Амели возмужает духовно, взобравшись по лесенке прокачки до пятидесятого-шестидесятого уровня.

Вызывать Драко мы будем за Ярость. После атаки милое создание уснет, чтобы через несколько ходов вновь поучаствовать в битве. Всего дракончик обладает девятью уникальными умениями, каждое из которых разрешено повышать от восьми до двенадцати раз. Помимо мощных атак (Пикирующий Дракон, Горячая Лава, Боевое Безумие, Шаровая Молния, Сокрушающий Удар и др.), наделили питомца и возможностью искать сундуки с сокровищами.

Сказ о геймплее мудром, да о новшествах важных…

Начнем игру мы в Эндории, но основным плацдармом приключений станет все же Теана. По размерам новый мир, скорее всего, не уступит старому, но прохождение займет меньше времени. Количество однотипных сражений, говорят девелоперы, определенно сократится. Противников расставят более грамотно, появится больше вражеских героев и замков, битвы станут чуть сложнее. Функцию быстрого боя, к превеликому моему сожалению, не ввели, но авторы подумывают над тем, чтобы, как в Heroes of Might & Magic, более слабая армия неприятеля убегала от вас.

Как главного героя "Легенды о рыцаре" во время приключений сопровождали жены, так Амели будут сопровождать оруженосцы со слотами для различных вещей. Но это, так сказать, косметическое нововведение. К более масштабным относится обещание разработчиков вернуть прямиком из оригинала 1990-го года выпуска систему контрактов и охоты за головами и возможность свободного передвижения по миру (для этого, правда, придется находить специальные карты). Т.е. гулять по локациям Амели сумеет не оглядываясь на сюжет. К слову, еще одна важная особенность перемещения заключена прямо в нашем коне: примерно с середины игры он сможет превращаться в пегаса и натурально устремляться к небесам, что поможет нам преодолевать препятствия, красть предметы прямо из-под носа у врагов и просто быстрее путешествовать.

Никак не могло обойтись без новой расы. После недолгого мозгового штурма Katauri отказалась от банальных, на ее взгляд, вариантов и создала расу кровожадных ящеров. Она воинственно относится к представителям других видов и наделена необычными тактиками, забавной философией и опасными умениями (Магия Крови, Бег, Пожирание).

Предстоит сразиться нам и с новыми боссами. Бурильщик, Гремлион (Зилгадис), Архидемон Баал и



Merchants of Brooklyn

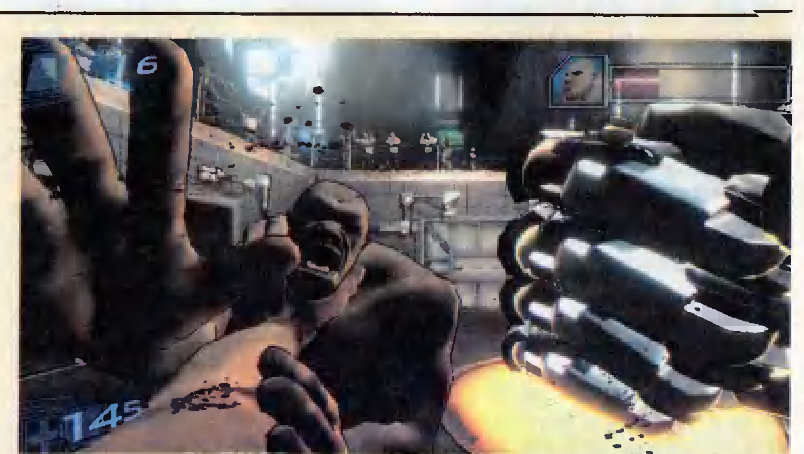
Жанр: *экшен от первого лица*
Разработчик: *Paleo Entertainment*
Похожие игры: *XIII, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*
Дата выхода: *2009 год*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*

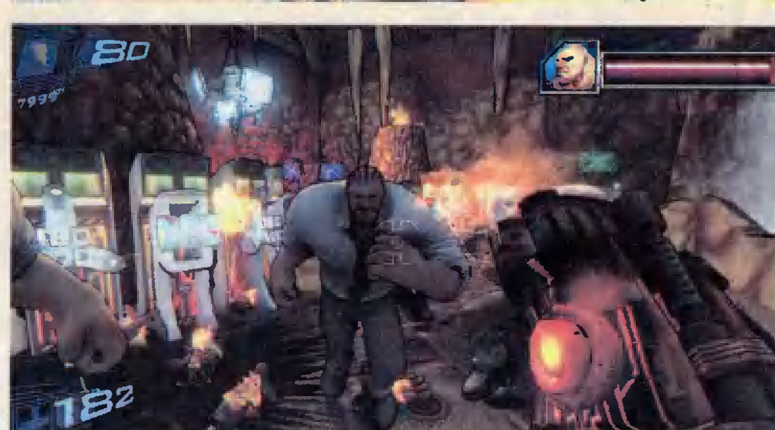
Технология cell shading, также известная как toon shading, на PC гостья редкая. Используется она нечасто, навскидку вспомнились только комикс-чудо XIII от Ubisoft, ненормальный Sensible Soccer 2006, корявая action/RPG Silverfall, Bad Day L.A. от Американа МакГи, Ostrich Runner про страусиные бега да свежий Prince of Persia. Разумеется, существуют еще такие проекты, но суть не в этом. А в том, что этот короткий список в 2009-ом году должна пополнить брутальная Merchants of Brooklyn — гостья с теплых калифорнийских берегов.

Однорукий Джакс

Бурную реку сюжета разработчики решили направить в утопичный Бруклин 3100-го года. Человечество развилось, пережило парочку страшных катастроф и, конечно, погрязло во всех возможных грехах. В Бруклине повсюду высятся небоскребы с толстосумами наверху и мафиози да отребьем снизу. Процветают коррупция, беззаконье, смертельные бои, генетические опыты. Мы — как раз результат последнего. Один гениальный ученый, используя образцы древней ДНК, по сути возродил неандертальцев и кроманьонцев, живших сотни тысяч лет назад. Но их получилось слишком много — и лишних решено было отправить вниз. Клонов быстренько прибрала к рукам мафия и стала использовать нововявленных обитателей бренного мира в роли телохранителей и бойцов на ринге. Главный герой по имени Матэо — весьма недурно сражающийся неандерталец, которому в один чудесный день соперник "с корнями" отрывает правую руку. Пустое место тут же занимает биомеханическая конечность. И вот тут начинается веселье. Матэо, осознав всю ее мощь, решает надрать зад и местной мафии и откормившимся, обнаглевшим "буржуям", живущим этажами выше.

Как не трудно догадаться, центральная ось, вокруг которой, собственно, и будет крутиться карусель геймплея, — биорука нашего неандертальца. Помимо внушающей трепет силы, конечность наделена возможностью трансформироваться в оружие. Сколько всего уготовано вариантов трансформации — пока точно не известно. В трейлере показано, как рука стреляет какой-то зеленой плазмой и огненными шарами, плюс герой превращает конечности поверженных неприятелей в некое подобие гранат. Очевидно, что фокусов припасут немало. Главное, чтобы они не только впечатляли и приносили удовольствие, но и были грамотно сбалансированы.







Вообще, судя все по тому же трейлеру, Merchants of Brooklyn — это нечто, до краев наполненное адреналином и непрерывным действием. Наш персонаж носится по уровням, расстреливает лезущих со всех сторон врагов, брызжет кровища, летают в стороны оторванные конечности. Расторопный противник приближается к Матэо слишком близко, тот хватает его и выдавливает бедолаге глаза. В другой зарисовке герой пропускает через голову врага электрический заряд, и та разрывается, словно переспевшая тыква, орошая окрестности прожаренными мозгами. Надеемся, что разработчики сооружат именно такой проект — драйвовый и безостановочный — и что игроков не станут кормить пространными головоломками и пятиминутными диалогами. Merchants of Brooklyn, как нам кажется, это было бы совершенно не к лицу.

еще несколько находящихся за занавесом главарей изрядно потреплют нам нервы на специальных аренах.

Сказ о мелочах занятных…

Милый и симпатичный движок обновлять не стали, зато поработали над оптимизацией. И без того прекрасно "бегающая" игра станет работать еще быстрее. Однако самое неожиданное нововведение — стерео-режим. При наличии специальных очков вы сможете полюбоваться на стильную объемную картинку.

Девелоперы откровенно намекают, что будущее серии — онлайн. Некий громкий анонс должен произойти в феврале. Будет ли это King's Bounty 2, King's Bounty Online или, может быть, долгожданные "Космические рейнджеры" третьей сборки — тайна, покрытая мраком. Откровенно говоря, не хотелось бы, чтобы Katauri ушла в онлайн: уж слишком хорошие сингловоые проекты получаются у работающих в студии ребят.

Продолжение одной из лучших игр 2008-го года уже близко: авторы обещают закончить работы к марту. И хотя звучат заявления вроде "ну, у нас нововведений, что у самого настоящего сиквела", ожидать многого не стоит: это все же адд-он, пусть и ладно сшитый. Старое улучшили, свежего добавили, кое-что вырезали за ненадобностью — игроки будут довольны, мы в этом ни секунды не сомневаемся.

Антон Жук



На ядерной основе

Merchants of Brooklyn — проект в прямом смысле слова опоясанный прогрессом. Дело в том, что авторы взяли да и лицензировали для своих нужд CryEngine 2.0. Если кто не в курсе, это тот самый движок, на котором построен Crysis. Т.е. "моторчик", сами понимаете, дюжий и продвинутый, с прицелом на завтра и полным комплектом навороченных технологий за пазухой. Однако моделировать красивые джунгли, пышущие шейдерами четвертого поколения, девелоперы не стали, а вместо этого подошли к делу творчески: создали нарочно угловатые модели, камерный мир и разукрасили все яркими красками. Стильно, смело, броско — задумка "не как у всех" в действии. Одновременно становится понятно, почему девелоперы решили прикрутить к движку cell shading. Игра слишком кровавая и бесстыдная, а рисовать высокодетализированные кишки и оторванные головы — глупо. Не поймут, не примут, обзовут подражателем идей Manhunt и не пустят в какую-нибудь Австралию. А так — все заретушировано, все замаскировано, все как бы несерьезно.

Запомните эту игру: уж слишком она выделяется на общем фоне. Авторы, не гнушаясь неординарности, скрутили в тугой трос брутальные бои, мощнейший движок, покрытый лаком cell shading, и залихватский сюжет про неандертальцев в будущем. Хочется верить, что все у Paleo Entertainment получится…

Антон Жук





АНОНС

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Жанр: *RTS / RPG с индирект-контролем*
Разработчик: *1C: Ino-Co*
Издатель: *"1C" / Paradox Interactive*
Дата выхода: *первый квартал 2009 года*

Игр с индирект-контролем — т.е. таких, где нельзя напрямую управлять персонажами, — очень мало. Да что там мелочиться: можно сказать, что их практически нет! Какое непаханое поле для девелоперов, какой простор для творческой мысли! За последние несколько лет можно вспомнить только квест Experience 112 и… все. Если копнуть глубже, то на ум приходят лишь творения Питера Молинье — дилогии Dungeon Keeper и Black & White — и предок нашего сегодняшнего пациента — Majesty.



Нескучные будни короля

Чтобы понять, какой будет вторая часть, надо представлять, о чем была первая. Суть игры была проста и незатейлива: вы — король, ваша цель — заставить свое королевство процветать. Добиться этого было можно выполняя разнообразные задания, о которых Ваше Высочество оповещал советник. То дракона убить надо, то артефакт отыскать, то не дать враждующим империям монстров разрушить ваш скромный аванпост, а то и вовсе сопроводить торговый караван из другого королевства. Говоря простым языком, была кампания с кучей не связанных между собой миссий. Сложность варьировалась от элементарных пятиминутных прогулок до чудовищно сложных заданий, которые можно было многократно пытаться выполнить по несколько часов подряд. Практически к каждому квесту нужно было найти свой подход, потому что все время случались какие-то неожиданные события вроде землетрясения или набега варваров, менялись враги и появлялись новые виды подданных.

На первый взгляд, игровой процесс тоже был тривиален. Вот замок, он "спавнит" крестьян, стражу и сборщиков налогов. Крестьяне строят и ремонтируют здания, сборщики налогов, соответственно, берут мзду с различных построек, а стража в меру своих сил пытается усмирить снующих туда-сюда монстров. Вот мы привычно возводим рынок, потом — какую-нибудь гильдию или храм, нанимаем пару героев, обводим его "рамочкой" и… понимаем, что рамочки в этой игре нет. И вы не можете послать своих солдат к вон тому дереву бить вот этого гада. Наши герои сами ходили по карте, охотились на монстров, росли в уровнях, покупали доспехи, оружие, зелье. Все, что мог делать непосредственно игрок, это заказывать постройки, улучшения и новых героев, использовать заклинания (которые, кстати, "ели" не ману, а обыкновенное золото, причем стоили довольно дорого) и ставить флаги — единственный способ хоть как-то направить подопечных героев в нужную вам сторону. Просто ставился стяг атаки или разведки, и за него назначалась награда. Чем выше награда, тем больше смельчаков захочет сбегать на другой конец карты или попытаться убить, скажем, солидных размеров каменного голема.

Такой была первая часть. Что же будет в продолжении?

Возвращение Высочества

Первое, что бросается в глаза, когда смотришь на скриншоты: игра стала трехмерной (хотя в наши дни было бы по меньшей мере странно ожидать, что отнюдь не малобюджетное продолжение былого хита выпустят в 2D). Разработчик из краснодарской компании Ino-Co, которая теперь является внутренним подразделением "1C" и может быть известна вам по весьма качественному варгейму "Кодекс войны" с адд-онами, используют движок от "В тылу врага 2". Картинка получается яркой, сочной и выразительной. Пасторальные луга, дремучие леса, милые домики и забавные герои… Учитывая, что в Majesty было (и, надеемся, будет) довольно много юмора, мультяшность картинки кажется верным решением. Кроме того, трехмерность позволит увеличить детализацию героев. Если раньше "зеленый" воин визуально никак не отличался от своего собрата двадцатого уровня, то теперь вы заметите разницу невооруженным взглядом. На модельках будут отображаться трофеи, новая амуниция, прокачанные герои будут щеголять разными особыми "фишками" вроде нимба над головой и не просто махать мечом, но и выделывать всякие комбо-удары.

Раз уж речь зашла о героях, то стоит отметить, что им наконец-то дадут возможность объединяться в партии. Для этого достаточно будет в таверне объявление о наборе партии, а затем самому сформировать ее из числа тех героев, кто откликнулся на предложение. Полезность этой возможности нельзя недооценить. Как часто в оригинале прокачанный воин погибал под натиском орд монстров только потому, что лекарь в это время медитировал в саду, или же отсутствие поддержки того же воина не давало слабенькому волшебнику дорасти до магической машины смерти! Да и просто наблюдать за одной группой намного удобнее, чем дергаться между кучей бегающих в разные стороны одиночек. Обещаны также более проработанные характеры каждого класса (хотя в оригинале этот аспект уже был исполнен должным образом). Так, например, корыстный вор сунется за наградой хоть к черту на кулички, но убежит при первой же опасности, а доблестный рыцарь будет драться до последнего, причем не только из-за "прибыли", но и по идеологическим соображениям. Со временем герои смогут менять класс, но это будет выглядеть не как, допустим, создание лекаря-некроманта, а как выбор между переквалификацией воина в варвара или паладина. Наверняка при этом как-то изменятся характеристики, коих у каждого героя очень много (их всегда можно посмотреть, но вот знать о всех, кроме парочки основных, совсем необязательно). А еще нам расширят инструментарий для управления нашими подданными: обещаны два новых флага. Флаг защиты позволит заставить жадных до денег героев защищать заданную позицию, а предупреждающий флаг, он же флаг страха, должен донести до сведения маленьких и глупых новичков, что им, несмотря на солидную награду, не стоит даже пытаться убить вон того гигантского рогатого демона с пылающим мечом, пока они не купят себе курточку покрепче. А еще некоторые постройки перестанут быть взаимоисключающими — правда, герои, нанятые в них, могут не ладить между собой. Выльется ли это в междоусобные войны или просто приведет к падению характеристик враждующих персонажей, пока неизвестно.

Монстрам выдадут новые модели поведения. У каждого из них будут свои любимые "жертвы": кто-то будет в первую очередь ломать постройки, другие — охотиться на беззащитных крестьян, а возможно, найдутся и такие, которые будут гоняться за слабыми героями. Отдельно хочется отметить боссов, которые не просто сильные, крупногабаритные и хороши собой, но также имеют собственные привычки, особенности и слабости.

А еще в Majesty 2 будет нормальный сюжет. Игра предстанет поделенной на эпизоды. В каждом эпизоде — несколько миссий, а в конце каждой главы нас ждет один из уже упомянутых боссов. Неизвестно, будет ли сюжет продолжения как-то привязан к событиям оригинала, но абсолютно достоверно то, что мы будем править все той же старой доброй Арданией. Также было обещано сохранить все названия героев и построек, чтобы людям, знакомым с первой частью, не пришлось привыкать заново. Да и вообще, ностальгия, знаете ли…

Игра королевских кровей

До выхода второй части Majesty осталось не так уж много времени. И игра обещает быть знатной. Судите сами: в нашу эпоху клонов и бездумного "мышекликанья" забавная и красивая стратегия с солидным ролевым элементом, в которой надо не столько быстро кликать, сколько нестандартно думать, будет просто глотком свежего воздуха для уставших от привычного уже "RTS-фастфуда" геймеров. Сейчас все наиграются в третью Red Alert, до выхода второго StarCraft еще довольно далеко — и в начале весны людям захочется чего-нибудь доброго и вечного. И тут как тут появится Majesty 2. Волноваться за качество проекта особых причин нет: Ino-Co, несмотря на свой довольно юный возраст, создает впечатление хорошей и сильной команды, а Paradox Interactive — известный издатель, в послужном списке которого целые россыпи хитов. Кроме того, разработчики активно сотрудничают с создателями первой части — девелоперами из Cyberlore. Да и вообще, научились русские стратегии с фэнтезийным сеттингом делать: вспомните пятую Heroes of Might & Magic или еще не вышедшую, но заочно любимую многими Disciples 3. Так что доставайте из шкафа корону и начинайте ее протирать: скоро она вам понадобится.

P.S. А если вы еще не примеряли на себя королевский головной убор, то можете попробовать поиграть в первую часть, полностью локализованную версию которой — с адд-оном и патчами — хитрая "1C" выпустила на прилавки совсем недавно. Затягивает, черт возьми!

Кирилл Sigizmund Улезко

АНОНС

Zeno Clash

Горячий чилийский экшен

Жанр: *FPS*
Разработчик: *ACE Team*
Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *Half-Life 2, Dark Messiah of Might and Magic, Serious Sam, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*
Дата выхода: *2009 год*



Это существо называют отец-мать. Оно гермафродит и по сюжету приходится главному герою, представьте себе, отцом и матерью.

На переднем плане — Гэт, главный герой игры. За его спиной — Диздра, напарница и компаньонка.

Оказывается, существует игрострой и в далеком Чили. Правда, пока только в лице студии ACE Team, грозящейся в 2009-ом вывести на публику свое амбициозное дитя со звонким именем Zeno Clash. Пресса и общественность дивятся: что же получится? А разработчики в софитах внимания сверкают глазами и зачитывают: уникальная боевая система, уникальный мир, уникальный сюжет, уникальная атмосфера. Команда, очевидно, старается выделиться и удивить сытых геймеров не просто экшеном, а экшеном необычным, экшеном с изюминкой. Как бы похвальная, но непомерная прыть и новаторский подход к рядовым вещам в итоге не превратили Zeno Clash в игру странную и безвкусную, да еще и бьющуюся в жару собственных амбиций... Впрочем, пессимизм стоит запрятать в дальний ящик, а язвительность — приберечь до релиза: пока чилийский гость навевает только позитивные мысли.

Не мейнстрим

Monolith стесняется вывести свои игры из коридоров, id Software до дрожи в коленках страшится инноваций. Valve — только бы не разбить хрустальную вазу сбалансированного геймплея — уже пятый год топчется на месте, потчуя нас выверенными эпизодами. Epic ушла на консоли и с довольным видом — мол, глядите, как круто, — вертит в руках преснюу Gears of War. Crytek постоянно "списывает" у Голливуда и боится поразить чем-то большим, нежели набор "волшебный костюм-джунгли-красивый движок". Продолжать можно еще долго, примеров много.

К чему вообще это брюзжание? А к тому, что хочется необычного. Хочется инновационного дизайна, яркой феерии красок, блестящих страз и полета фантазии. Почему столпы и мастера жанра зачерствели и загнали себя в рамки? Именно они должны удивлять игроков нестандартными решениями и эффектными идеями. Неужели только наглые молодые выскочки могут гордо демонстрировать свежие решения? Грустная реальность заключается в том, что "свежие решения" за авторством этих самых молодых и горячих в итоге оказываются чем-то трудно усваиваемым и плохо играбельным. Вот если бы сильнейшие представители геймдева сбросили оковы и разродились чем-то эдаким! Однако вероятность мала, потому ознакомимся с ярким, особенным экшеном, который в очередной раз ваяют не авторитеты и не мастера.

Эквилибриум

Привычный игровой процесс ACE Team посчитала скучным. Стрельбу и в целом стандартный геймплей решено было приправить граммом рукопашных боев и каплей магических приемчиков. И если волшебство и заигрывание со смертоносными заклятьями — ненавязчивый придаток, то кулачные сражения здесь, в принципе, стержень действа. Устав разбрасывать в стороны антагонистов стрелковым оружием, главгерой не прочь "намылить рожи" вручную. Комплексная система боя обещает показать себя с самой отполированной стороны. Хуки слева, хуки справа, апперкоты, выбивание оружия из рук — всему этому обучили не только нашего протагониста, но и A.I. Притом целевая платформа — PC, так что бедствия с управлением быть не должно по определению, но загадывать не стоит: то, что девелоперам удобно, игрокам может показаться издевательством. Хотя проблема решаема: впитай авторы наработки The Chronicles of Riddick — и трудности отпадут разом.

О сюжете игры ACE Team распространяться раньше времени не хочет, буквально в двух словах огласила завязку. Герой не угодил своему родному клану и был из него благополучно изгнан. Теперь ему приходится скрываться от своих братьев и, пересекая безбрежную пустыню и массу других локаций, брести на самый край света, дабы... Дальше — одни пробелы. Зачем туда нужно — неизвестно. Осмелимся предположить, для спасения мира и всего сущего, не меньше. Написать вменяемый сценарий для девяноста девяти процентов разработчиков, как показывает практика, — та еще проблема, так что ждать адекватной, цепляющей истории от чилийских дебютантов — надежда, наверное, слишком наивная.



Местный лес. Все-таки разработчики очень неплохо поработали над движком.

...А завернули все это в этикетку сюрреалистической вселенной, вобравшей в себя одновременно мотивы кайнозойской эпохи, нотки стимпанка и напевы фэнтези. Дизайн определенно удивляет. Откровенно сумасбродные пейзажи, не шаблонные персонажи в лучших традициях Гильермо Дель Торо — художественная машина разработчиков работает на полную мощь.

Рисовать безумие должен изрядно поседевший, но все еще бодрый Source. Его причесали, одели в дурашливый костюм, познакомили с местной игровой механикой, подкрутили болты оптимизации и заставили лучезарно улыбаться. Он не соблазнителен и не очень-то красив, но элегантен и опрятен. Для дебюта, словом, лучше не придумаешь. Чем черт не шутит: коль поймают синюю птицу удачи — в следующий раз лицензируют CryEngine 2.0 или наймут умелых программистов и напишут собственный движок. В ногу с Source всегда шагает неплохая физическая модель. Хотя, скорее всего, дальше "тушки вверх, мусор вбок" дело не пойдет: всеобъемлющая разрушаемость в планах не числится. Ролики и скриншоты согласно кивают головой: мы правы.

Чтобы срезать побольше желанных листьев прибыли, чилийские девелоперы приняли расчетливое решение — связаться с эпизодической системой распространения, хромой на обе ноги, но в отдельных случаях работающей. Пока только не понятно: или саму игру разрежут на равные доли, или, как в случае с Half-Life 2, будут выпускать последующие дополнения в эпизодическом порядке. Ясно одно: если проект не оправдает ожиданий и не отпляшет заявленные обещания, пиши пропало, ибо продажи не согреют расшитый национальными узорами кошелек ACE Team.

Туман

В случае с Zeno Clash почему-то очень хочется, чтобы все получилось. Чтобы сошлись на небе звезды, чтобы разработчики не напортачили с базовыми ценностями и не переборщили с сюрреализмом и сумасшествием, чтобы работала игровая механика, а картинка радовала сочными цветами и отрисовывала именно такой мир, какой обещают нам авторы, — безумный и яркий. Сами понимаете, препарировать уродца а-ля Legendary или Turning Point: Fall of Liberty нет никакого желания.

Антон Жук

ACE Team

Офис разработчиков базируется в чилийском городе Сантьяго. По словам представителей компании, ACE Team состоит как из профессионалов, уже долгие годы работающих в игровой отрасли, так и из энтузиастов. На официальном сайте приведен список ключевых сотрудников студии:

Andres Bordeu — геймдизайнер, художник. До Zeno Clash работал вместе со своими братьями над модами к Doom, Quake и др. После нескольких лет в индустрии Андрес понял, что хочет создавать свои собственные игры, и стал одним из основателей студии. Кроме всего прочего, преподает игровое искусство и дизайн в университете UNIACC.

Carlos Bordeu — геймдизайнер, художник. "Мутант-близнец" Андреса. По сути, делает то же, что и его брат, но лучше.

Edmundo Bordeu — арт-директор, сценарист. Любит иллюстрирование и работу над модами и видеоиграми всю свою сознательную жизнь. Он — один из соучредителей студии и вовлечен в большинство областей художественного отдела. В качестве хобби изучает дизайн в университете.

David Caloguerea — ведущий программист. После получения математической степени принял решение уйти из академической среды и попробовать себя в роли 3D-художника. Но после нескольких лет работы над сотовыми телефонами и рекламой зубных щеток возвращается к своей первой страсти — программированию, на сей раз в игровой индустрии. Один из основателей студии.

Jose Tomas Morande — старший художник. Окончил университет Finis Terrae, что позволило ему в будущем стать графическим дизайнером. В течение 2003 года изучал 3D (Maya) и постпродакшн в Испании. После нескольких лет он устал от моделирования "коробок" и решил подыскать себе более творческое занятие. Так он попал в ACE Team.

Gabriel Garcia — ведущий аниматор. Стартовой точкой для Габриеля стало знакомство с Atari 800XL в 80-х, а после просмотра телешоу Profesor Rossa он заинтересовался анимацией. Годы спустя разработка 3D-проекта Eluwun приносит ему несколько номинирований. После посещения SIGGRAPH (компьютерная конференция) в Калифорнии он возвращается в Чили для работы над играми и кинофильмами. Также преподает анимацию в Academia MAC-PC и Universidad de las Americas.

Juan Briones — дизайнер уровней. Родился и провел все детство на ферме. Весь его распорядок дня состоял из наблюдения за облаками, обрабатыванием земли, выпаса коров и видеоигр.



Местная фауна — мукалазавры.



Драка!

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Павел Брель.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Подписано в печать 14.01.2009 г. в 21.00.

Тираж 22 568 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 122.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12